



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## **BAB III**

### **METODOLOGI**

#### **3.1. Gambaran Umum**

Dalam perancangan tugas akhir ini penulis akan mencoba untuk lebih memahami tentang emosi terutama emosi *anger*, dan bagaimana penerapannya dalam gerakan dan gestur tokoh Monomono. Perancangan ini akan dibuat menjadi animasi bagian 2D (dunia fantasi) pada animasi hybrid Crayon. Perancangan ini dilakukan agar animasi yang akan dibuat nanti bisa mencapai gerakan yang bisa menggambarkan emosi *anger* Monomono dan dapat sampai kepada penonton.

Data-data yang dikumpulkan adalah data - data kualitatif, yang terdiri dari data hasil studi literatur, bacaan-bacaan yang akan membantu perancangan dari segi teori mengenai gestur dan emosi. Literatur tersebut dikumpulkan agar dapat membantu penulis mencari acuan dalam membuat gestur yang bisa menggambarkan emosi dengan baik.

Selain data literatur penulis juga akan menggunakan data hasil observasi baik secara langsung atau tidak langsung. Data-data yang digunakan berupa foto, video, dan gambar yang berhubungan dengan gestur, timing, dan staging tokoh. Data ini akan digunakan untuk menganalisa penggunaan gestur, timing dan staging yang tepat untuk digunakan dalam gerakan tokoh Monomono. Video yang digunakan berasal dari cuplikan film, *screenshot*, serta video akting sendiri.

### **3.2. Sinopsis**

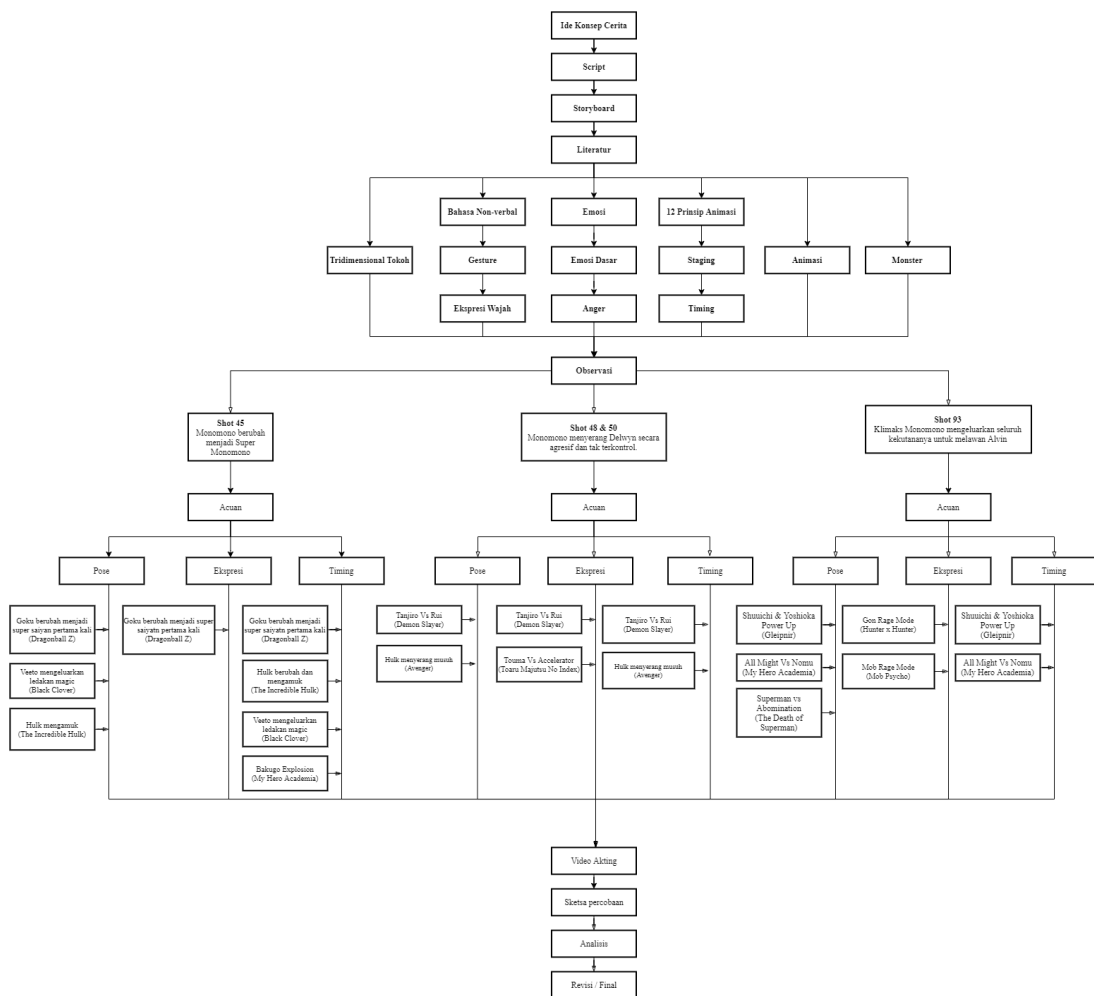
Alvin dan Delwyn merupakan kakak beradik yang tinggal dalam satu kamar. Pada suatu siang, sang adik, Delwyn berusaha mengambil mainan kesukaannya yang ada diatas rak buku, namun rak tersebut terlalu tinggi bagi Delwyn untuk dapat menggapai mainannya. Kemudian datang lah sang kakak Alvin sehabis pulang dari sekolahnya, Delwyn memohon pada kakak nya untuk mengambilkan mainan tersebut, namun sang kakak terlalu sibuk dengan urusannya sendiri sehingga tidak menghiraukan permohonan Delwyn. Alvin yang pergi tanpa menghiraukan permintaan adiknya mengeluarkan selembar kertas yang sudah ada gambar di atasnya, gambar tersebut adalah Monomono seorang tokoh monster pemberani yang ada dalam komik – komik favorit Alvin. Gambar Monomono tersebut akan digunakan Alvin untuk mengikuti lomba dari pembuat Monomono. Gambar Monomono masih dalam tahap pengerjaan dan akan selesai sedikit lagi.

Saat Alvin berhasil menyelesaikan Gambar Monomono Delwyn membuat ulah dengan memanjat lemari bukunya. Banyak buku-buku Alvin termasuk komik kesukaannya yang berjatuhan karena Delwyn. Alvin pun harus merapikan ulah adiknya Delwyn. Tidak hanya itu Delwyn juga mencoret gambar Alvin yang membuat Alvin sangat marah dan terjadilah pertempuran dalam fantasy. Tokoh Monomono menjadi hidup di dunia ini dan ikut marah bersama Alvin. Namun Monomono tidak dapat dikendalikan dan mengamuk membabi-buta menyerang Delwyn. Melihat hal tersebut Alvin berniat menghentikan Monomono, dan menolong Delwyn. Mereka pun bertempur satu sama lain sampai akhirnya Alvin berhasil mengalahkan Monomono berkat bantuan Delwyn.

### 3.3. Pengerjaan dan Posisi Penulis

Pekerjaan dilakukan secara berkelompok yang terdiri dari 5 orang yaitu Angelica Tiofania, Cecilia Angieta, Roselini, Vitaria Weenie, dan Ricki Fernando. Tugas penulis dalam karya ini adalah sebagai technical yang mengurus rig character, serta sebagai animator 3D dan 2D.

### 3.4. Skematika Perancangan



Gambar 3. 1. Skema perancangan  
(Dokumentasi pribadi.)

### 3.5. Konsep Dasar

#### 3.5.1. Tokoh Monomono

Tokoh Monomono adalah tokoh yang berasal dari serial komik yang sedang populer dalam film “Crayon” dan merupakan kesukaan tokoh Alvin. Dalam serial komik tersebut, tokoh Monomono merupakan monster super hero yang melawan para penjahat di komik tersebut. Tokoh ini digambarkan memiliki bentuk kepala seperti bom yang dapat meledak sewaktu-waktu. Ketika meledak tokoh ini akan mendapatkan kekuatan besar dan memiliki kemampuan untuk mengeluarkan api dari tangan dan kepalanya. Nama tokoh Monomono diambil dari kata *mono* yang berarti tunggal, sendiri, atau satu. Penulis akan melakukan gerakan tokoh Monomono dengan menerapkan emosi *anger* berdasarkan beberapa aspek berikut ini:

#### 1. Tridimensional Tokoh.

Tabel 3. 1. Tri-dimensional Monomono.

(Dokumentasi pribadi)

	Monomono (Sebelum Evolusi)	Super Monomono (Evolusi)
Fisiologi	Tidak memiliki gender	Tidak memiliki gender
	Umur tidak diketahui	Umur tidak diketahui.
	Tinggi 177 cm dan berat 70 kg.	Tinggi 227 cm dan berat 127 kg.

	memiliki mata berwarna merah dan kulit berwarna ungu, warna kepala dan bahu hitam.	memiliki mata berwarna kuning dan kulit berwarna merah.
	postur tubuh tinggi dan tegak kepala berbentuk bomb dan akan meledak ketika marah.	Memiliki postur yang besar, kekar dan kuat, kepala berbentuk seperti bara api yang selalu menyala nyala.
Sosiologi	tidak memiliki kelas sosial agama pekerjaan dan pendidikan	tidak memiliki kelas sosial agama pekerjaan dan pendidikan
Psikologi	Tidak memiliki IQ.	Tidak memiliki IQ.
	Wants: menyerang Delwyn.	Wants menyerang: Delwyn.
	Need: ketentraman.	Need: ketentraman.
	Desire: Pembalasan dendam.	Desire: Pembalasan dendam.
	Fear: kalah dan kehilangan kekuatan.	Fear: kalah dan kehilangan kekuatan.
	Menyukai ketentraman, dan tidak suka diganggu.	Menyukai ketentraman, dan tidak suka diganggu.
	Kemampuan khusus dapat meledak ketika amarahnya	Kemampuan khusus dapat meledak ketika

	memuncak.	amarahnya memuncak.
	ia mempercayai segala sesuatu lebih baik dikerjakan sendiri, bekerja sama adalah suatu kesalahan.	ia mempercayai segala sesuatu lebih baik dikerjakan sendiri, bekerja sama adalah suatu kesalahan.

a) Fisiologi

Pada awal film tokoh Monomono digambarkan memiliki tubuh yang terbilang ramping namun juga berotot, ia memiliki kepala berbentuk bom, dan pelindung tangan dengan bentuk oval. Monomono digambarkan memiliki kulit berwarna ungu dan beberapa bagian seperti kepala bom dan pelindung tangannya berwarna hitam, ia juga memiliki mata berwarna merah terang. Monomono sebelum berubah memiliki tinggi 177 cm dan bobot 70 kg dengan postur tubuh tegak.

Di pertengahan film Monomono berubah bentuk menjadi super Monomono dan memiliki perubahan karakteristik pada bagian tubuhnya. Bentuk tubuhnya berubah dari ramping menjadi besar dan berotot, selain itu kepala yang sebelumnya berbentuk bom meledak dan menghasilkan kobaran api di kepalanya. Saat berubah Monomono memiliki tinggi 227 cm dan bobot 170 kg. warna nya pun berubah dari dominan ungu menjadi merah terang dengan sedikit warna kuning pada bagian apinya.

b) Sosiologi

Tokoh Monomono dalam film ini merupakan tokoh yang berasal dari gambar Alvin, ia memiliki karakteristik yang sama seperti komik yang digunakan sebagai referensi oleh Alvin. Monomono tidak memiliki ras, kepercayaan, agama dan pendidikan yang jelas, ia selalu bekerja sendiri dan selalu berpikir kalau segala sesuatu lebih baik dikerjakan sendiri.

c) Psikologi

Monomono tidak memiliki IQ ia lebih fokus terhadap emosinya dibandingkan logikanya. Ia sebenarnya hanya menginginkan ketentraman namun karena ketentraman tersebut terganggu oleh Delwyn maka ia marah besar. Yang sangat ia takuti adalah hilangnya kekuatan serta kalah dari Delwyn. Sebelum Monomono berevolusi ia memberikan kesan kukuh dan kuat walaupun tubuhnya ramping. Setelah berubah ia memberikan kesan berbahaya dan mengerikan kepada orang-orang di sekitarnya. Ia juga selalu berpikir bahwa bekerja sama merupakan kesalahan, dan lebih baik jika sendirian.

2. Desain Visual Tokoh



Gambar 3. 2. Design tokoh Monomono.

(Dokumentasi pribadi.)

Pada gambar 3.2 Desain tokoh Monomono. Tokoh Monomono ini digambarkan memiliki 2 jenis bentuk yakni dalam bentuk bom, dan dalam bentuk setelah meledak.



### 3.5.2. Breakdown Storyboard

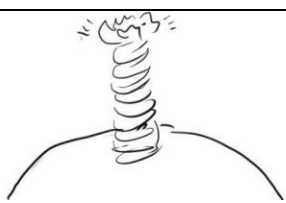
*Shot* yang dipilih di storyboard berikut ini adalah *shot* yang menurut penulis paling menunjukkan emosi monster dan dapat meninggalkan kesan kuat pada penonton. *Shot* yang diambil adalah *shot* 45 *shot* 48,50, dan *shot* 93. *Shot* 45 diambil oleh penulis karena dapat menggambarkan tahap awal tokoh Monomono yang menahan marah hingga meledak dan berubah menjadi super Monomono. *Shot* ini diambil penulis karena dapat memperlihatkan *restrained anger* menuju *anger* dari tokoh Monomono.



Kemudian *shot* 48 dan 50 dipilih penulis karena merupakan *shot* yang memperlihatkan agresivitas Monomono saat menyerang tokoh Delwyn target dari kemarahannya. Pada *shot* 48 dan 50 ini penulis ingin memperlihatkan betapa bahaya nya emosi anger yang dimiliki tokoh Monomono. *Shot* 93 juga dipilih karena merupakan *shot* klimaks dimana tokoh Monomono mengerahkan seluruh kekuatannya untuk melawan tokoh Alvin. *Shot* ini bertujuan untuk memperlihatkan puncak kemarahan tokoh Monomono dan memperlihatkan sifat *rage* sebagai tahap anger yang paling puncak.

#### 1. *Shot* 45

Tabel 3. 2. Breakdown storyboard *shot* 45.

(Dokumentasi pribadi)


<i>Shot</i>	Storyboard	Keterangan
45-A		Sumbu di kepala Monomono terbakar saat Alvin diserang

<b>45-B</b>		Monomono meledak dan berubah menjadi super Monomono
<b>45-C</b>		Monomono kemudian mengumpulkan kekuatannya berupa api ke tangannya dan mengeluarkan bola api

2. *Shot 48, 50*

Tabel 3. 3. Breakdown storyboard *shot 48 & 50*.


(Dokumentasi pribadi)

<b>Shot</b>	<b>Storyboard</b>	<b>Keterangan</b>
<b>48</b>		Monomono muncul dari dalam asap dan menyerang Delwyn
<b>50</b>		Delwyn berhasil menghindar dan serangan Monomono berhasil menghancurkan environment di sekitar nya.

### 3. *Shot* 93

Tabel 3. 4. Breakdown storyboard *shot* 93.

(Dokumentasi pribadi)

<i>Shot</i>	Storyboard	Keterangan
93		Monomono menanggapi serangan Alvin, dan bersiap untuk menyerang

#### 3.5.3. Konsep Gerakan

##### 1. *Shot* 45

*Shot* ini merupakan *shot* dimana kesabaran Monomono habis dan mengeluarkan semua amarahnya. Pada adegan ini Monomono meledak dan berubah menjadi super Monomono. Adegan ini harus dapat memberikan kesan *restrained anger* yang kemudian berubah menjadi *anger*. Penulis ingin agar penonton dapat merasakan perkembangan dari tahap *anger* dari hingga tahap *rage* yang merupakan bagian paling akhir dari *anger*. Gestur yang diperlukan adalah gestur menahan-nahan emosi, gestur universal *anger*, dan gestur yang dapat memperlihatkan agresivitas serta dominasi terhadap tokoh Delwyn. *Shot* ini harus dapat memperlihatkan amarah Monomono yang luar biasa seperti bom meledak.

##### 2. *Shot* 48 & 50

*Shot* ini Monomono mengamuk dan menyerang Delwyn secara agresif untuk melampiaskan amarahnya. Pada adegan ini harus bisa memperlihatkan bahaya dan keagresifan Monomono saat melampiaskan

kemarahannya. Karena itu dibutuhkan gestur yang mendominasi, meledak-ledak, dinamis dan memberikan kesan kuat. *Timing* yang diperlukan adalah *timing* yang cepat seperti ledakan, namun juga melambat karena karakteristik tubuh Monomono yang besar.

### 3. *Shot* 93

*Shot* ini memperlihatkan Monomono yang tidak mau kalah dari tokoh Alvin dan menyerang dengan seluruh kekuatannya. Adegan ini harus dapat memberikan kesan Monomono memberikan segalanya untuk serangan terkuat nya. Oleh karena itu perlu adanya gestur mengamuk, gestur yang memberi kesan memberikan segalanya, kokoh dan sangat agresif.

### 3.6. Acuan

Pada bagian acuan penulis akan menggunakan beberapa acuan yang memiliki kesamaan dalam tri-dimensional karakter atau keadaan emosional tokoh. Acuan yang di cari akan berupa tangkapan gambar dalam film animasi. Tentunya agar gerakan Monomono dapat dirasa lebih dekat dengan penonton, gerakan dasar yang digunakan akan banyak mengambil dari gerakan manusia. Analisa acuan ini dilakukan untuk mencari gestur, ekspresi, serta timing yang tidak ada di dalam studi literatur. Selain itu acuan ini digunakan untuk menganalisa gestur, ekspresi dan timing yang digunakan pada pembuatan film atau animasi yang sudah tayang di hadapan banyak orang, dan dirasa sudah menggambarkan emosi pada tokoh. Selain itu analisa acuan ini juga digunakan untuk mencari kesamaan dengan studi literatur dan memperkuat perancangan gerak tokoh pada *shot* yang dirancang.

### 3.6.1. Acuan *shot* 45

#### 1. Gestur

Untuk acuan gestur *shot* 45 akan difokuskan kepada emosi *anger* dimana gestur yang dicari adalah gestur yang mendominasi, agresif, dan dapat menunjukkan kemarahan tokoh Monomono. Pemilihan gestur ini didasarkan pada emosi serta beberapa kesamaan dengan tri-dimensional tokoh Monomono. Oleh karena itu ada beberapa acuan yang diambil berdasarkan gestur yang digunakan. Beberapa diantaranya diambil dari serial kartun jepang dan juga dari film layar lebar seperti *marvel*.

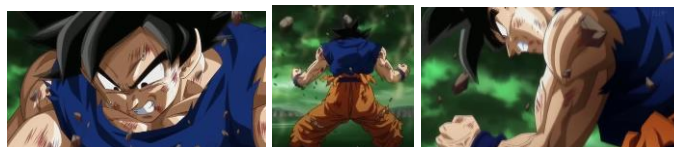
a) Songoku *restrain anger* sebelum melepaskannya amarahnya

Acuan ini dipilih penulis karena kondisi emosi tokoh Son Goku yang mirip dengan kondisi psikologi Monomono. Keduanya sama sama sedang mengalami *restrain anger*.



Gambar 3. 3. Son Goku berubah menjadi super saiyan untuk pertama kalinya.

(Dragon Ball Z / Daisuke Nisho, 1996)



Gambar 3. 4. Son Goku berubah menjadi super saiyan untuk pertama kalinya versi ke-2.

(Dragon Ball Z Kai / Yasuhiro Nowatari, 2008)

Kedua gestur son Goku diperlihatkan secara berbeda walaupun konteks yang ingin disampaikan sama. Ada beberapa kesamaan diantara

kedua versi tersebut, yaitu posisi kepala saat memendam amarah sama-sama ditundukkan ke bawah. Namun pada posisi tubuh, tangan, dan kaki versi dragonball z lebih dempet satu sama lain, sedangkan pada dragonball z kai posisi tangan dan kaki lebih lebar dari yang sebelumnya pada versi 1 postur tangan tidak ditekuk, diturunkan dan diarahkan kedalam, sedangkan pada postur versi 2 posisi tangan ditekuk dan diarahkan keluar. Secara siluet versi 2 lebih baik karena punya siluet yang lebar, namun pada versi 1 terlihat lebih memendam amarah dibandingkan versi 2 karena versi 1 terlihat lebih kecil dan siap untuk meledak.

b) Gestur Veeto saat mengeluarkan ledakan sihir dibelakangnya  
Acuan ini dipilih karena kemiripan dengan tri-dimensional tokoh veeto dengan Monomono serta keadaan emosional yang cukup mirip dengan kebutuhan *shot* 45.



Gambar 3. 5. Veeto ingin mengeluarkan ledakan kekuatan Sihir.

(Black Clover / Tatsuya Yoshihara, 2017)

Pada acuan berikut diperlihatkan tokoh Veeto seorang ras elf dengan tubuh berbentuk binatang buas yang akan mengeluarkan ledakan energi sihir. Tokoh Veeto di sini digambarkan sebagai tokoh yang baik dan ramah terhadap binatang dan lingkungan sekitarnya, namun Veeto berubah menjadi tokoh yang ingin menghancurkan segalanya karena

memiliki dendam amat besar terhadap umat manusia yang sebelumnya telah memusnahkan teman dan ras nya. Kedaan tokoh Veeto terbilang mirip dengan Monomono saat melihat Alvin disakiti oleh Delwyn.

Gesture ini memiliki siluet yang besar karena tokoh melebarkan kedua tangan dan kakinya. Orang yang sedang marah memiliki tendensi untuk melebarkan siluetnya tanpa mereka sadari untuk menakut nakuti dan memberikan kesan dominasi terhadap musuh. Hal ini tidak hanya dilakukan oleh manusia tetapi juga hewan. Jika diperhatikan posisi kaki pada gesture ini lebih lebar dari pada jarak antara pundak tokoh, Selain itu arah kaki juga dilengkungkan keluar seperti pada gestur universal anger pardew pada gambar 2.10.

Jika dilihat sekilas tokoh Veeto pada gambar 3.4. terlihat seperti sedang berteriak hal yang sama terjadi pada Monomono saat melihat orang yang menggambarnya disakiti, Monomono berteriak mengeluarkan luapan emosinya. Penulis ingin menggunakan gestur ini sesaat sebelum Monomono meledak dan berubah menjadi super Monomono.

c) Gestur Hulk saat memasang gestur *anger* dan berteriak.

Acuan ini dipilih karena adanya kemiripan tridimensional tokoh Hulk dengan tokoh Monomono, baik dalam segi fisiologis sama sama memiliki tubuh yang besar, dalam kondisi psikologis, sama sama sedang marah.



Gambar 3. 6. Hulk memasang gestur marah dan berteriak.  
(The Incredible Hulk/Louis Leterrier, 2008)

The incredible hulk merupakan film super hero amerika buatan marvel yang menceritakan tentang Bruce Banner yang berubah menjadi mahluk hijau bernama Hulk karena terkena radio gamma hasil percobaan pemerintah semasa perang dunia ke 2. Bruce Banner dapat berubah menjadi Hulk saat ia sedang marah besar, dalam keadaan menjadi Hulk Bruce mendapatkan kekuatan yang sangat besar dan cukup kuat untuk menghancurkan apapun.

Pada gestur ini Hulk yang akan melawan Abomination mengeluarkan teriakan perang ke arah musuhnya sebelum menyerang. Gestur pada gambar paling kiri masih terbilang mirip dengan gestur universal anger, setelah memasang gestur anger hulk menggunakan gestur yang lebih lebar lagi saat menyuarakan teriakan perang pada musuh. Gestur yang digunakan memiliki siluet lebar dan besar, dibantu juga dengan bentuk tubuhnya yang besar. Gestur dan teriakan yang besar, membantu hulk untuk memberikan kesan dominasi dan rasa takut pada musuh musuhnya.

Gestur pada gambar paling kiri hampir sama dengan gestur yang digunakan Veeto, tetapi tangannya diturunkan dan posisi kakinya lebih rapat dibandingkan Veeto. Posisi kepala juga lebih rendah dan lebih



menatap kepada musuh, sehingga terkesan lebih mengintimidasi dibandingkan gestur sebelumnya. Pada saat menyerukan teriakan perang posisi kepala menjadi lebih turun dan jarak antara kakinya menjadi lebih lebar dari yang sebelumnya.

## **2. Ekspresi wajah**

Monomono merupakan makhluk humanoid, dan agar terasa lebih dekat dengan penonton dan lebih mudah dipahami penonton penulis akan menggunakan referensi acuan berdasarkan emosi manusia pada umumnya. Walaupun demikian, ada beberapa emosi yang memang sudah tertanam di benak makhluk hidup, ekspresi ini sudah menjadi bagian dari mereka tanpa disadari, yang disebut juga ekspresi universal. Ekspresi ini dialami baik oleh manusia dan hewan, jadi dengan demikian tidak mustahil menerapkannya ke subjek yang bukan manusia seperti Monomono.

### **a) Ekspresi wajah songoku saat *restrain anger***

Acuan untuk ekspresi ini dipilih karena sesuai dengan kondisi emosional yang ditargetkan dalam shot 45 ketika Monomono sedang dalam fase *restrained anger* sebelum akhirnya melepaskan *anger*. ekspresi pada shot ini akan diterapkan terhadap ekspresi tokoh monomono saat sedang melakukan *restrain anger*.



Gambar 3. 7. Ekspresi Goku saat hendak berubah.

(Dragon Ball Z Kai / Yasuhiro Nowatari, 2008)

Pada gambar 3.8 diperlihatkan ekspresi tokoh Son Goku yang sangat marah karena tokoh Krilin sahabatnya dibunuh oleh Frieza. Pada saat itu amarahnya meledak dan membuatnya berubah menjadi super saiyan. Ekspresi yang dikeluarkan Goku merupakan ekspresi universal yang dikenali oleh semua manusia, ketika manusia diperlihatkan ekspresi ini maka mereka akan dengan cepat mengetahui bahwa seseorang tersebut sedang marah. Selebihnya ciri-ciri yang diperlihatkan sama dengan ciri-ciri ekspresi universal *anger* yang dapat dilihat pada gambar 2.17. yang merupakan contoh ekspresi marah oleh paul Ekman.

Monomono yang merupakan makhluk humanoid dalam perancangan ini akan diaplikasikan dengan ekspresi yang sering digunakan oleh manusia. Paul Ekman dalam bukunya yang berjudul *Emotion Revealed* mendeskripsikan ekspresi marah dengan alis yang di kerutkan dan mata yang melihat ke arah target dari amarah tersebut. Dalam beberapa kasus seperti tokoh tokoh disney menggunakan ekspresi seperti manusia karena mereka ingin agar tokoh mereka dekat dengan penonton, sehingga penonton bisa memahami keadaan emosi tokoh dengan jelas. Walaupun

terdapat banyak tokoh yang bukan manusia seperti the beast, keledai, naga, dan sebagainya.

Menurut Pease ekspresi juga dipengaruhi oleh faktor evolusi, dan ekspresi universal merupakan ekspresi bawaan dari ekspresi tersebut. Contohnya saja pada gambar 2.15. emosi *anger* digambarkan dengan kerutan mata, gigi yang diperlihatkan seakan siap menerkam lawannya, padahal manusia jarang secara langsung bertengkar menggunakan gigi mereka. Ekspresi *anger* universal merupakan ekspresi yang dapat diterapkan ke makhluk lain selain manusia. Dalam hal ini Monomono yang merupakan makhluk humanoid diterapkan dengan ekspresi manusia.

### **3. Timing**

Untuk bagian timing penulis akan menggunakan adegan yang sedekat mungkin dengan perancangan *shot* yang ingin dicapai, oleh karena itu akan ada beberapa acuan pada bagian ini, saat Monomono berubah, saat Monomono meledak, dan saat Monomono mengaum setelah berubah.




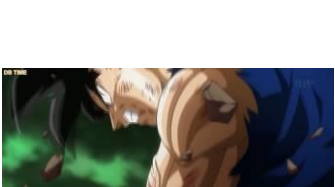
Untuk adegan ketika Monomono marah dan akan meledak acuan yang akan digunakan adalah adegan tokoh Son Goku berubah menjadi super saiyan pertama kali pada film dragonball Z kai, serta adegan tokoh Veeto dalam black clover yang memperlihatkan postur anger dan ledakan energi sihir di belakangnya. Pada acuan ini diharapkan dapat memberikan gambaran dan timing yang tepat untuk Monomono menahan emosinya dan berubah.





a) Timing Songoku saat *restrain anger*

Acuan *timing* Son Goku pada shot 45 ini digunakan untuk menggambarkan timing dalam membuat gerakan *restrain anger* tokoh Monomono.



Tabel 3. 5. Timing saat Son Goku menahan nahan amarahnya.

(Dragon Ball Z Kai / Yasuhiro Nowatari, 2008)

Frame	Gambar	Keterangan
f.0		Pada frame 0 hingga frame 6 terjadi gerakan kecil namun terjadi dengan cepat. Gerakan tersebut terlihat seperti getaran-getaran akibat otot-otot yang bertabrakan satu sama lain, sehingga menimbulkan gerakan gerakan kecil yang terlihat seperti refleks. Perpindahan frame tergolong cepat dan mendadak, seperti pada frame 0 menuju 2 walaupun tidak banyak gerakan yang terjadi, namun penonton masih dapat merasakan gerakan yang cepat
f.2		
f.4		
f.6		

		dan mendadak. Begitu pula dengan frame 2 menuju 4 dan frame 4 menuju 6. Pada frame 6 postur kembali sama seperti frame 0
f.22		Pada frame 6 hingga frame 22 terjadi gerakan-gerakan kecil serupa seperti frame 0 hingga 6, namun terjadi gestur yang sama sampai frame 22, dari frame 22 hingga frame 26 juga terjadi gerakan-gerakan kecil yang cepat sama seperti frame 1 menuju frame 6.
f.24		
f.26		
f.32		Setelah frame 26 gestur kembali sama hingga terjadi pergantian mendadak pada frame 32, terlihat gerakan kepala yang menunduk dan tangan yang naik, gestur ini adalah gestur antisipasi untuk

		berpindah ke frame 35. Durasi berlangsung sebanyak 3 frame.
f.35		Pada frame 35 terjadi pergantian gestur yang cepat, kepala yang ditarik ke bawah pada frame 32 kini ditarik ke atas, disertai tangan yang turun ke bawah.
f.44		Kemudian setelah frame 35, gestur perlahan kembali menjadi gestur awal.
f.46		Selanjutnya dari frame 46 hingga frame 55 tidak banyak gerakan yang terjadi selain pergantian ekspresi. Meskipun demikian pergantian ekspresi juga diperlihatkan secara mendadak. Frame dilakukan secara cepat dan secara spacing banyak menggunakan <i>on twos</i> .
f.49		
f.51		

f.53		
f.55		

Pada acuan diatas dapat dilihat bahwa saat menahan amarahnya Son Goku membuat gerakan-gerakan kecil yang cepat yang terlihat seperti refleks sesaat. Timing pada adegan ini menggunakan banyak variasi, namun dari semua itu adegan ini banyak menggunakan *on twos* untuk gerakan kecil dan cepat. Kemudian diikuti gerakan kamera yang konstan dan agak lambat. Dapat dilihat terjadi jeda pada frame 26 hingga 32, sehingga tidak semua frame dari awal hingga akhir adalah gerakan-gerakan kecil yang cepat.

Secara keseluruhan terdapat variasi pada timing adegan ini, sesaat timing bisa menjadi cepat, namun bisa menjadi lama pula, menurut penulis yang membuat gerakan kecil cepat, namun bisa terlihat natural dikarenakan adanya jeda antara gerakan-gerakan kecil tersebut, sehingga setelah jeda frame yang cukup lama membuat gerakan cepat menjadi lebih menonjol. Penulis berpikir akan menambahkan gerakan ini saat Monomono menahan amarahnya.



Pada acuan berikutnya penulis bertujuan untuk menjadikannya acuan timing saat Monomono hendak meledak setelah menahan nahan emosinya. Penulis memilih untuk memasukan acuan berikut karena dirasa memiliki kesamaan terhadap Monomono, dimana tokoh Veeto di sini diperkenalkan sebagai manusia setengah binatang buas, yang sebelumnya sangat baik bahkan pada hewan dan tumbuhan, namun menjadi mahluk penuh dendam dan amarah setelah kawan-kawan nya di lenyapkan oleh manusia yang serakah.

b) Timing gerakan Veeto saat melakukan gestur *anger*.



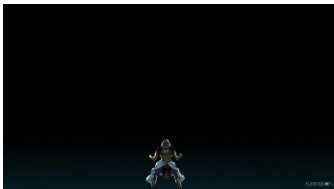

Pada pemilihan acuan berikut penulis menggunakan timing adegan ini untuk sebagai transisi dari *restrain anger* menuju *anger*.



Tabel 3. 6. Timing ledakan dan gestur Veeto pada op 4 Black Clover.

(Black Clover / Tatsuya Yoshihara, 2017)

Frame	Gambar	Keterangan
f.0		Di frame 0 diperlihatkan tokoh veeto dengan ekspresi nya yang tertawa sambil membuka mata, terlihat seperti sedang menerima tantangan. <i>Shot</i> ini berlangsung agak lama dari frame 0 hingga sekitar frame 8, kemudian secara tiba-tiba gerakan kamera menjauhi
f.3		



		tokoh hingga frame 10.
f.4		dari frame 3 – 4 terlihat pergantian yang sangat ekstrem dari gerakan kamera, namun setelah frame 4 terjadi perlambatan hingga mencapai frame 10.
f.10		Pada frame 10 memperlihatkan gestur veeto secara penuh, dari kepala hingga kaki. Dari frame 10
f.28		hingga frame 28 tidak terjadi banyak hal, dan terlihat seperti <i>slow motion</i> seakan akan waktu menjadi lambat dan hanya terlihat gerakan gerakan lambat kamera yang menjauhi Veeto.
f.29		Seperti yang terlihat sekali lagi terjadi perubahan ekstrem saat perpindahan dari frame 28 menuju

f.35		29. Namun setelah frame 29 sekali lagi ada perlambatan seakan akan adegan menjadi <i>slow motion</i> dan berlangsung dengan lama.
f.51		

Black clover merupakan film animasi jepang yang menceritakan tentang Asta seorang anak yatim piatu yang bermimpi untuk menjadi kaisar sihir. Pada adegan ini diperlihatkan veeto seorang mahluk setengah binatang buas yang memiliki kekuatan sihir yang sangat besar. Asta dan teman temannya harus berjuang melawan Veeto yang diperlihatkan sangat kuat. Veeto pada *shot* ini memperlihatkan ledakan kekuatan sihir yang luar biasa dan mampu menghempaskan semua barang di sekitarnya. Sekali lagi gestur yang digunakan veeto pada *shot* ini sesuai dengan gestur universal *anger*, namun agak berbeda dengan Hulk, Veeto tidak mengarahkan kepalanya ke depan melainkan berdiri tegak seperti seorang yang memiliki harga dan kepercayaan diri yang tinggi.




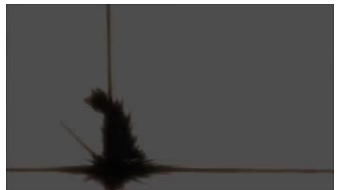

Timing pada adegan ini memiliki variasi dan juga pola yang hampir sama seperti acuan sebelumnya, namun pada acuan ini lebih di fokuskan kepada bagian slow motion dibandingkan bagian cepat. Dalam adegan ini terdapat dua kali pergantian frame yang ekstrem dari segi






spacing. Satu pada f.3 – f.4 dan satu lagi pada f.28 – f.29, namun setelah pergantian ekstrem tersebut kembali menggunakan slow motion. Tidak hanya itu kebanyakan dari frame merupakan *on twos*, jikalau ada perubahan kecepatan, hal tersebut terjadi pada spacing antar frame. Menurut penulis adegan ini banyak sekali memainkan kecepatan timing secara ekstrem, baik dari segi perlambatan hingga percepatan. Namun karena pergantian kecepatan tersebut yang membuat gerakan slow motion pada adegan ini sangat kuat dan menarik perhatian penonton. Penulis berpikir untuk menambahkan cara memainkan timing ini pada perancangan gerakan monster pada *shot* 45 saat Monomono meledak dan berubah.

c) Timing ledakan sebagai transisi pergantian Monomono menjadi Super Monomono

Untuk acuan selanjutnya ditunjukkan sebagai referensi timing untuk ledakan tokoh Monomono, penulis mengambil referensi Bakugo saat meledak karena menurut penulis timing ledakan pada adegan ini terlihat berdampak dan menggambarkan emosi Monomono yang meledak. Penulis ingin mencoba membedahnya untuk dimasukan kedalam perancangan penulis.

Tabel 3. 7. Timing Bakugo melakukan teknik yang membuat ledakan.  
(Boku No Hero Academia / Nagasaki Kenji, 2017)

Frame	Gambar	Keterangan
f.0		Pada <i>shot</i> ini diperlihatkan tokoh Bakugo sedang berdiri di sekitar musuhnya, frame yang digunakan tergolong agak cepat karena hanya berlangsung selama 10 frame.
f.10		Pada f.10 pergantian visual antara frame sebelumnya berganti dengan sangat cepat dalam kurun waktu 1 frame, kemudian dari f.10 hingga f.14 frame berganti dengan sangat cepat dan tiba-tiba.
f.11		
f.12		
f.13		

f.14		
f.16		Mulai f.16 mulai kembali ke visual <i>shot</i> normal.
f.19		Dari f.16 hingga f.19 terjadi pergantian yang besar dan cepat.
f.25		Namun mulai dari f.19 menuju f.25 terjadi perlambatan terhadap gerakan ledakan, kemudian pada f
f.34		25 hingga 34 terjadi gerakan <i>slow motion</i> pada ledakan.

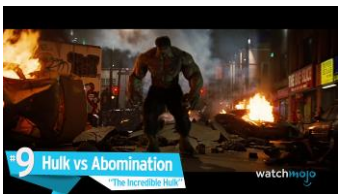
Pada adegan ini semua terjadi dengan sangat cepat kecuali pada bagian antisipasi ledakan dan setelah ledakan. Pada saat ledakan terjadi adegan ini banyak menggunakan teknik *impact frame* yang di lakukan dengan sangat cepat hingga *on ones*. *Impact frame* tersebut digunakan agar dampak ledakan lebih terasa oleh penonton, walaupun hal tersebut hanya terjadi dalam 5 frame yang bahkan tidak sampai 1 detik berlangsung.







Setelah impact frame, ledakan pun terjadi dan terkesan sangat dahsyat. Pada saat ledakan, terjadi perlambatan antara frame, tidak secepat saat impact frame yang menggunakan *on ones*, tetapi menggunakan *on three* atau bahkan lebih. Penulis berpikir akan menggunakan teknik impact frame untuk meningkatkan kekuatan ledakan terhadap penonton. Dan menurut penulis teknik ini cocok digunakan sesaat sebelum Monomono meledak.

d) Timing gerakan hulk saat berteriak sebagai tindakan emosi *anger*

Acuan timing ini digunakan karena dalam shot ini terutama ketika berubah bentuk, fisik Monomono menjadi besar mendekati tokoh Hulk. Selain itu dalam adegan ini Hulk dan Monomono sama sama sedang marah dan tak dapat mengontrol emosi mereka.

Tabel 3. 8. Hulk berteriak ke arah Abomination  
(The Incredible Hulk/Louis Leterrier, 2008)

Frame	Gambar	Keterangan
F.0		Pada frame 0 memperlihatkan postur secara keseluruhan, timing pada frame 0 hingga frame 75 tergolong lambat dan banyak menggunakan frame hold.

f.75		Mulai dari frame 75 – 88 terjadi gerakan berjalan dengan pelan diikuti dengan gerakan tangan yang diangkat.
f.88		Pada frame 88 -98 terjadi dengan lambat, frame 88 – 98 merupakan anjang-ancang sebelum masuk ke frame 103.
f.98		
f.103		Pada frame 103 terjadi gerakan ekstrem dari frame 98.
f.110		Mulai pada frame 110 terjadi gerakan-gerakan dengan spacing kecil dan disertai gerakan shaking seperti pada acuan Son Goku namun lebih halus.
f.120		

Dalam *shot* ini Hulk sedang mengamuk dan melakukan ancang-ancang sebelum melawan musuh nya Abomination. *Shot* ini dapat menggambarkan emosi marah yang sangat besar dari Hulk terhadap Abomination, dan digambarkan dalam gerakan tersebut.

Pada f.0 Hulk diperlihatkan memasang gestur marah yang sesuai dengan gestur universal anger milik Pardew pada gambar 2.10. Kepala diarahkan ke bawah dan sedikit condong ke depan, pandangan menuju objek amarah, pundak diangkat agak ke atas dan kaki dilebarkan. Setelah itu Hulk jalan dengan pelan sampai f.75 dengan mempertahankan gestur marah pada f.0. Kemudian pada f.88 hingga f.98 Hulk memasang ancang-ancang dengan mengepalkan tangan dan ditarik ke atas menuju dada, tubuhnya sedikit miring karena mengangkat kaki untuk melangkah. Terjadi perbedaan *spacing* antar frame saat ia memasang postur marah dan saat dia berteriak ke arah Abomination.

Pada postur awal jarak antar frame terbilang cukup lama, hingga ancang-ancang berteriak, namun setelah memasang ancang-ancang jarak antar frame menjadi cepat sehingga terjadi perubahan ekstrem pada f.98 menuju ke f.103 namun kemudian jaraknya kembali menjadi lama kembali. Ini didapat di aplikasikan dengan *slow in slow out*. Pada f.103 hingga f.120 Hulk terlihat sangat mendominasi dan terlihat seperti luapan amarah yang keluar. Terlihat tubuhnya bergerak sedikit-sedikit namun terdapat *shake effect* dalam gerakan tersebut.



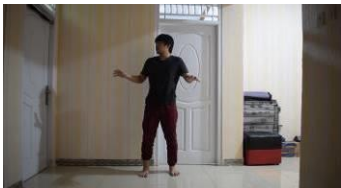
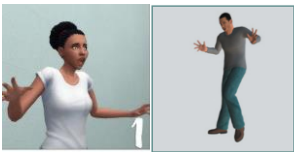
Secara keseluruhan acuan ini memiliki timing yang bervariasi, mulai dari awal adegan yang lambat, hingga saat berganti gestur dengan cepat pada frame 103, namun kemudian menjadi lambat lagi. Variasi ini dapat diterapkan kedalam rancangan Monomono saat sedang mengaung nanti terutama untuk mengeluarkan dominasi Monomono.



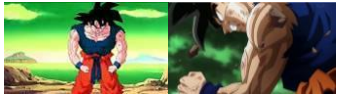



#### 4. Video Acting




Dengan segala acuan yang diberikan diatas, penulis mencoba melakukan video akting untuk merasakan gerakan tokoh dan membuat referensi nyata. Dalam proses pengambilan video penulis mengalami kesulitan saat menggunakan gestur yang diinginkan. Oleh karena itu video akting diambil beberapa kali hingga mencapai hasil yang diinginkan. Setelah melihat kembali video akting penulis merasa timing dalam video tersebut masih terlalu lama untuk mencapai hasil yang ideal, Sehingga penulis menambah kecepatan video akting di adobe premier sebanyak 130%.


Tabel 3. 9. Breakdown Video Akting *shot* 45.


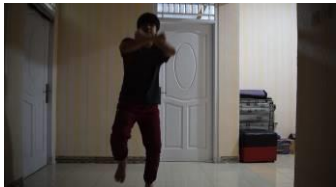
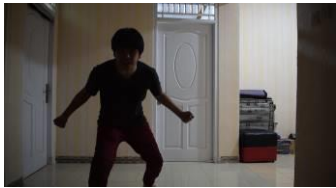

(Dokumentasi Pribadi)

Frame	Gambar	Referensi
f.0		Pada f.0 postur yang digunakan adalah postur kaget secara universal. Terjadi slow in diantara f.0 hingga f.23 untuk menerapkan prinsip timing slow in slow out.
		

f.23		Setelah f.23 terjadi proses perubahan postur kaget menjadi marah hingga f.55. Postur yang digunakan akan memperlihatkan transisi kaget menjadi marah. Timing di awal berjalan dari lambat hingga mengalami percepatan sampai f.55.
f.55		Pada f.55 postur yang digunakan adalah postur menahan amarah yang digunakan Goku dalam serial Dragonball. Setelah itu postur dipertahankan dengan ditambah sedikit guncangan-guncangan hingga f.106.
		
f.106		
f.131		Pada frame 131 terdapat perubahan gestur yang ekstrem dari gerakan kepala dan juga pundak tokoh mengikuti referensi dari dragonball. Perubahan terjadi secara cepat sekitar 15 frame, dan
		

		diulangi sebanyak 5 kali hingga f.230.
f.253		Pada f.253 hingga f. 266 gestur berubah dari menahan marah, dan tangan ke bawah, hingga mengangkat tangannya untuk melambangkan emosinya yang sudah meluap. Setelah sampai ke puncak kemudian diteruskan dengan perubahan gestur menjadi pelepasan amarah. Referensi yang digunakan adalah gestur veeto.
f.259		Terjadi frame hold pada f.59 sebanyak sekitar 5 frame. Gestur ini digunakan sebagai ancang-ancang atau sebagai anticipation untuk gestur f.269.
f.266		Kemudian terjadi transisi gestur pada f.266 dengan sangat cepat sekitar 3 frame.

f.269		Gestur yang digunakan sebagai acuan untuk f.269 hingga 280 adalah gestur Veeto saat sedang mengeluarkan ledakan energi sihir.
		Pada gestur ini f.269 hingga f.273 akan memperlihatkan bounce
f.273		tangan saat turun kemudian naik untuk memberikan kesan berat dan volume serta prinsip animasi squash and stretch. Setelah itu
f.432		terjadi pengulangan frame untuk memberikan kesan getaran hingga f.432, kemudian tokoh akan meledak dan berganti ke f.450.
f.450		Pada f.450 setelah ledakan gestur yang digunakan adalah gestur saat hulk marah dan akan meneriaki lawannya. Hal ini guna memberikan kesan ganas dan kuat pada lawannya, sehingga terasa

		<p>dominasi dan agresivitas tokoh.</p> <p>Pada Video akting ini gestur f.450 akan terus berlanjut hingga f.545. namun setelah dilihat penulis merasa kalau durasi pada frame hold ini masih terlalu lama dan merasa bosan saat menunggu. Jadi penulis memutuskan untuk memperpendek durasinya saat melakukan perancangan.</p>
f.587		<p>Pada f.587 terjadi gestur antisipasi menuju gestur f.600. Tokoh melangkah maju dengan perlahan dan frame yang terbagi rata.</p>
f.600		<p>Pada f.600 menggunakan gestur hulk saat berteriak ke musuhnya sebagai acuan. Sebelum gestur ini terdapat transisi dari f.587 dengan cepat.</p>
		

### 3.6.2. Acuan *shot* 48 & 50

#### 1. Gestur

Saat mencari acuan untuk gestur Monomono yang menyerang melalui asap penulis menemukan beberapa *shot* yang memiliki kesamaan dari angle kamera serta dari gestur yang dirasa cocok untuk keadaan tersebut. Untuk itu pada gestur tokoh penulis memutuskan untuk mengambil acuan dari film-film action, dan didapatilah *shot* saat tokoh Tanjiro (Demon Slayer) menyerang tokoh Rui dari dalam api, serta untuk *shot* 50 saat pukulan Monomono sampai ke objek sekitar Delwyn, *shot* yang diambil sebagai acuan adalah *shot* hulk yang menyerang musuh secara agresif di The Avenger. Untuk timing penulis mencari timing yang cepat namun juga mengejutkan, sehingga didapat *shot* one Saitama melawan Giant, serta saat Tanjiro menyerang Rui. Untuk ekspresi penulis akan menggunakan ekspresi pada *shot* Tanjiro vs Rui dan Touma vs Accelerator.

##### a) Tanjiro Vs Rui (Kimetsu No Yaiba)

Acuan ini penulis pilih karena dalam adegan ini Tanjiro sedang mengalami emosi anger dan melakukan gerakan gerakan yang agresif untuk memenangkan pertarungan melawan Rui. Acuan ini penulis ambil karena bisa menggambarkan gestur seseorang yang sedang dalam fase anger dan sedang mendobrak melalui sesuatu. Dalam hal ini tokoh Monomono sedang marah dan ingin menyerang Delwyn dari asap-asap akibat bola apinya.



Gambar 3. 8. Tanjiro menerobos api dan menyerang Rui dengan agresif.

(Kimetsu No Yaiba / Haruo Sotozaki, 2019)

Demon slayer merupakan animasi jepang yang belum lama ini sempat populer karena animasi serta visualnya yang bagus. Animasi ini bercerita tentang Tanjiro yang ingin menyembuhkan adiknya Nezuko yang berubah menjadi oni atau iblis. Untuk itu ia harus berlatih pedang dan melawan banyak iblis untuk dapat mencari cara menyembuhkan Nezuko. Pada *shot* ini Tanjiro sedang melawan salah satu dari 10 iblis terkuat bernama Rui. *Shot* ini merupakan *shot* klimaks dimana Tanjiro akan menyerang dan memotong kepala Rui dengan pedang api nya.

Pada gestur ini diperlihatkan Tanjiro yang keluar melalui api dan menghadang Rui. Dari gestur ini dapat dilihat bagian tubuh yang terlihat tidak semua bagian tubuh melainkan bagian samping serta kepala tokoh. Gestur ini memperlihatkan gestur seperti sedang mendobrak sesuatu. Setelah maju tangan yang dekat dengan kamera mulai di gerakan ke depan untuk memperlihatkan tangan untuk menyerang.

#### b) Hulk Vs *Enemy* (The Avenger)

Dalam adegan ini hulk diperlihatkan sedang melayang dan menghantam musuhnya secara agresif. Acuan ini dipilih karena dalam adegan ini Hulk bisa memperlihatkan sisi agresif dari emosi *anger*. Adegan Hulk disini

cocok dengan adegan pada shot 48 & 50 dimana Monomono melompat dan menyerang Delwyn secara agresif.



Gambar 3. 9. Adegan Hulk menyerang musuh dengan agresif.

(Avenger/ Joss Whedon, Anthony Russo, Joe Russo, 2012)

Dalam gestur saat hulk hendak memukul ia mencondongkan kepalanya ke depan dan saat memukul menggunakan tangan kanan memukul dinding dan menghancurkan dindingnya. Penggunaan gestur pada awal *shot* dapat digunakan saat Monomono melaju dari dalam asap. Setelah itu gestur berubah menjadi gestur memukul, gestur memukul ini hampir sama seperti gestur memukul biasanya, tangan kanan di arahkan lurus ke depan, dan tangan kiri di gerakan ke belakang. Gestur ini menempatkan berat tokoh pada tangan yang digunakan untuk menyerang. Setelah itu hulk menghancurkan dinding dimana tangan kanan yang digunakan untuk menyerang sebelumnya menyangkut.

Perlu diperhatikan tokoh Hulk disini tidak memiliki gaya bertarung yang spesifik, melainkan menghantam musuhnya dengan mengandalkan kekuatan yang besar. Karena itu gaya bertarung hulk tidak dapat terdefinisikan sebagai salah satu gaya bertarung seperti karate, boxing dan



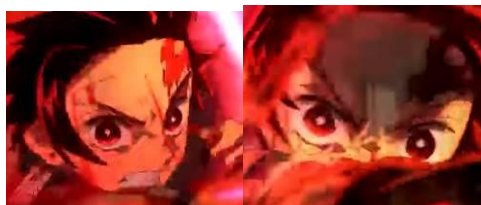
sebagainya, karena selain tokoh Hulk kurang memiliki kontrol diri, tokoh gaya bertarung yang defensive tidak cocok dengan tokoh ini. Sama halnya dengan tokoh monomono yang sedang dalam kondisi kehilangan kontrol atas amarahnya, gaya bertarung tokoh monomono juga lebih mirip dengan gaya bertarung hulk yang kuat dan mengandalkan kekuatan yang besar.

## 2. Ekspresi

Pada *shot* ini ekspresi Monomono diperlihatkan marah sekaligus agresif, oleh karena itu penulis mengambil acuan dari berbagai jenis sumber.

### a) Ekspresi *anger* Tanjiro saat menerobos api

Pada acuan ini penulis mengambil ekspresi tanjiro saat menerobos api sebagai acuan Monomono saat menerobos asap, dikarenakan juga keadaan emosi *anger* pada Tanjiro yang sama dengan Monomono.



Gambar 3. 10. Ekspresi Tanjiro Saat menerobos api dan menyerang Rui.

(Kimetsu No Yaiba / Haruo Sotozaki, 2019)

Pada acuan berikut dapat memperlihatkan ketika seseorang sedang marah atau merasakan anger, mereka secara tidak sadar melakukan tindakan ‘memelototi’ dan membuka mata mereka lebar-lebar ke arah lawan. Hal ini guna memberikan tekanan pada lawannya saat sedang bertarung.

Pada acuan ini Tanjiro memperlihatkan ekspresi agresif yang siap untuk menyerang musuhnya. Ekspresi Tanjiro saat sedang menyerang

membuka matanya lebar-lebar dan melihat ke arah musuhnya, selain itu ekspresi selain itu juga diperlihatkan lekukan-lekukan daerah antara mata dan hidung. Walaupun gambar kiri dan kanan memiliki angle yang berbeda, daerah tatapan Tanjiro tetap terarah pada satu posisi.

b) Ekspresi anger Touma saat hendak memukul Accelerator

Barikut ini adalah ekspresi tokoh Touma saat hendak memukul tokoh Accelerator, acuan ini diambil untuk melihat ekspresi yang digunakan saat tokoh hendak memukul target dari amarahnya.



Gambar 3. 11. Ekspresi Touma saat hendak memukul Accelerator.

(Toaru Kagaku No Railgun / Nagai Tatsuyuki, 2013)

Hal serupa juga terjadi dengan ekspresi tokoh Touma pada Majutsu no Index saat sedang melancarkan pukulan ke arah Accelerator, kedua mata dibuka lebar dan memelototi target amarahnya.

### 3. Timing

Untuk bagian Timing *shot* ini acuan yang digunakan penulis berasal dari yang acuan sebelumnya juga, namun ada juga dari acuan lain. Untuk mempermudah penulis akan membagi keperluan timing yaitu untuk saat Monomono keluar dari asap dan menyerang Delwyn, saat Monomono memukul dinding dan menghancurkannya, dan saat Monomono menghilangkan asap di sekitarnya dan kembali mengejar Delwyn. Acuan-


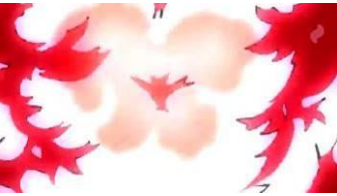

acuan berikut di fokuskan kepada adegan yang memperlihatkan dominasi kekuatan serta kecocokan dengan keadaan.

a) Timing Tanjiro saat mendobrak api

Timing berikut ini digunakan penulis untuk melihat bagaimana tokoh yang sedang marah akan mendobrak apapun saat hendak menyerang targetnya. Dalam kasus ini tokoh Monomono yang baru saja melepaskan amarahnya hendak memukul delwyn dan akan menyingkirkan apapun yang menghadang seperti yang dikatakan Paul Ekman dalam menggambarkan *anger* adalah dengan kata “*get out of my way!*”

Tabel 3. 10. Timing saat Tanjiro keluar dari api dan menyerang Rui.

(Kimetsu No Yaiba / Haruo Sotozaki, 2019)

Frame	Gambar	Keterangan
f.0		Dari f.0 hingga f.13 memperlihatkan ledakan api secara perlahan, namun mendekati frame 4 hingga 13 terlihat gumpalan api kecil yang terlihat seakan akan mau mengeluarkan sesuatu, pada <i>shot</i> ini animasi api di lakukan tanpa ada frame hold atau dilakukan dalam <i>on ones</i> .
f.4		
f.9		

f.13		
f.15		Pada f.15 Tanjiro diperlihatkan hampir keluar, dalam jeda antar f.13 dan f.15 hanya 1 frame, sehingga tergolong cepat,
f.18		Namun setelah f.15, ff.18 hingga f.23 terjadi perlambatan. Dan gerakan terlihat seperti slow motion.
f.23		
f.35		Kemudian pada f.35 terjadi lompatan frame yang besar, dan terlihat sangat cepat.

Timing dalam adegan ini memiliki variasi yang cukup berubah ubah dengan cepat, terkadang cepat terkadang lambat. Walau demikian pada bagian lambat tidak terlihat lambat melainkan hanya untuk memperlihatkan tindakan tokoh. Pada adegan ini tokoh dibuat dengan *on twos* sedangkan efek seperti api dibuat *on ones*. Variasi timing dapat


diterapkan kepada *shot* yang dirancang penulis, tidak hanya itu penggunaan teknik *on twos* pada tokoh dan *on ones* pada efek juga dapat diterapkan dalam *shot* 48 ketika Monomono keluar dari asap.







Untuk acuan selanjutnya akan difokuskan kepada impact pukulan Monomono saat menyerang Delwyn dan memukul dinding. Penulis mendapatkan referensi dari One Punch man saat Saitama memukul raksasa. Walaupun yang dipukul berbeda dengan benda keras seperti dinding, namun penulis akan mengambil timing saat Saitama memukul. Kemudian setelah memahami referensi penulis akan menerapkannya pada *shot* yang dirancang yaitu *shot* 50.

b) Timing Hulk memukul musuhnya

Acuan berikut digunakan untuk meneliti timing yang diperlukan dalam menciptakan impact pukulan yang kuat, dan agresif. Oleh karena itu penulis menggunakan referensi ini sebagai acuan, selain bentuk tubuh yang sama, serta keadaan emosi yang sama, adegan ini sama-sama ingin memukul musuhnya.

Tabel 3. 11. Hulk memukul Musuhnya.  
(Avenger/ Joss Whedon, Anthony Russo, Joe Russo, 2012)

Frame	Gambar	Keterangan
f.0		Pada f.0 Hulk sedang melayang menuju musuhnya dan hendak memukul musuhnya.

f.19		Kemudian dari f.19 hingga f.23 terjadi percepatan dan pergantian gerakan yang ekstrem, pergantian ini termasuk cepat dan terjadi secara mendadak yang terjadi hanya dalam 2 frame.
f.23		
f.24		Pada f.24 terjadi lompatan timing yang cepat walaupun hanya berbeda 1 frame dari frame 23.
f.26		Setelah f.26 gerakan mulai memasuki percepatan ekstrim kembali.
f.29		Pada f.29 terjadi pergantian frame yang ekstrem karena dampak pukulan.
f.35		Pada f.29 hingga f.35 terjadi perlambatan kembali.

Pada *shot* Hulk memukul musuhnya berikut terlihat pergantian slow in dan slow out yang beragam. Terjadi perlambatan saat jauh dari kamera dan mulai cepat ketika mendekati kamera. Namun saat pukulan terjadi, ada percepatan dari f.24 menuju f.26. percepatan di sini dilihat dari perbedaan spacing antara frame ke frame lainnya.

Sama seperti acuan timing sebelumnya timing acuan ini memiliki banyak variasi cepat dan lambat. Seperti saat terjadi kontak pukulan, tokoh Hulk menunggu sejenak dan kemudian menyapu asap akibat pukulan tersebut. Timing ini dapat digunakan dan dapat berguna untuk memberikan efek mengejutkan dan dapat mematahkan suspense penonton ketika monster dipukul, kemudian dikejutkan setelahnya. Penggunaan timing seperti ini sangat berguna saat flow yang berjalan dengan lancar tiba-tiba terputus dan di lanjutkan kembali. Hal ini guna untuk membuat penonton tidak bosan serta memberikan tambahan sensasi ledakan terhadap penonton.

#### **4. Video Acting**






Pada *shot* ini karena terdiri dari 2 *shot* yang berbeda angle, maka penulis mencoba melakukan dua kali akting berdasarkan angle yang diinginkan. Dan kemudian membagi keduanya berdasarkan *shot*.

##### **a) Shot 48**


Pada *shot* ini Monomono berasal dari belakang menuju ke depan kamera, setelah melakukan banyak uji coba maka dipilih video yang

memiliki gestur yang memiliki siluet, dan paling baik dan paling cocok dengan reference dibanding yang lainnya.

Tabel 3. 12. Breakdown video akting untuk *shot* 48.  
(Dokumentasi Pribadi)

Frame	Gambar	Keterangan
F.0		Pada f.0 terdapat gestur awal saat Monomono akan terbang ke depan kamera.
f.4		Kemudian dari f.4 hingga f.6 terjadi pergantian gestur ancang-ancang memukul di udara, sambil mendekat ke arah kamera. Dari f.0 hingga f.6 terjadi percepatan secara berlevel.
f.6		
f.9		Pada f.9 hingga f.13 memasuki postur memukul, pada frame ini pula terjadi percepatan saat mulai lebih dekat ke kamera.
f.13		











f.14		Pada f.14 terlihat pukulan yang sampai ke kamera. Pada frame ini gerakan yang cepat berhenti tiba-tiba dan berlanjut ke <i>shot</i> selanjutnya.
------	---	--

b) *Shot 50*

Pada *shot* ini akan memperlihatkan lanjutan dari *shot* sebelumnya. Pada *shot* ini Monomono memukul dinding dan berniat menyerang Delwyn. Pada *shot* ini penulis mengambil video yang dianggap paling cocok dengan yang diinginkan penulis, dari siluet serta dari kecocokan dengan referensi.

Tabel 3. 13. Breakdown Video Akting *Shot 50*.  
(Dokumentasi Pribadi)

Frame	Gambar	Keterangan
f.0		Pada frame 0 hingga frame 4 terjadi gerakan yang cepat hingga terjadi blur pada bagian tangan.
f.4		
F.6		Pada f.6 terlihat pukulan yang sampai ke arah target. Mulai dari frame ini terjadi perlambatan pada gerakan. Pada bagian

		ini seharusnya muncul asap di sekitar Monomono dan akan memakan waktu. Terjadi frame hold hingga frame 54.
f.55		Kemudian dari f.55 hingga f.58 terjadi ada pergantian gerakan dan terjadi dengan begitu cepat. Gerakan ini digunakan Monomono untuk menghilangkan asap di sekitarnya.
f.58		
f.81		Pada frame 81 hingga 86 Monomono membuat gestur mengaung sekali lagi dan kemudian pergi mengejar Delwyn. Timing pada bagian ini terjadi dengan agak cepat, namun setelah mengaung, aungan terjadi selama beberapa saat.
f.86		
f.87		

### 3.6.3. Acuan *Shot 93*

#### 1. Gestur

*Shot 93* adalah adegan klimaks dimana Monomono mengeluarkan seluruh kekuatannya. penulis ingin memperlihatkan puncak emosi *rage anger*, Monomono yang memberikan seluruh kekuatannya untuk menyerang

Alvin. Oleh karena itu penulis akan mengumpulkan beberapa referensi yang sesuai dengan kebutuhan perancangan penulis. Untuk mempermudah penulis akan membagi acuan menjadi 3 bagian yakni saat Monomono melakukan *power up*, kemudian saat Monomono menyerang dengan kekuatan penuh.

a) Gestur Shuichi saat hendak *power up*

Untuk acuan berikut akan difokuskan ke saat Monomono melakukan *power up*, penulis memilih acuan berdasarkan target penulis untuk merancang *shot* ini. Pada acuan berikut penulis memilihnya karena dalam adegan tersebut tokoh ini mengalami *rage* dimana ia mengamuk dan secara agresif menyerang lawannya.



Gambar 3. 12. Gestur tokoh Shuichi dan Yoshioka saat mengamuk.

(Glepnir / Yoneda Kazuhiro, 2020)

Glepnir adalah salah satu dari serial animasi jepang yang baru-baru ini muncul. Serial ini menceritakan tokoh Shuichi yang hanya ingin hidup normal, namun semua tidak semudah yang diharapkan. Tubuh Shuichi memiliki keanehan dimana ia bisa berubah menjadi kostum binatang. Pada adegan ini Shuichi sedang melawan tokoh Subaru dan mendapat luka berat. Shuichi yang sedang bergabung bersama dengan Yoshioka, mendapat luka berat, keduanya marah karena orang lainnya disakiti.

Tokoh Shuichi dan Yoshioka mengalami emosi anger yang sangat besar bahkan hingga selevel *rage*.

Pada gestur acuan diatas, Shuichi membuat gestur mengangkat tangan. Dan kemudian mengayunkannya ke bawah. Walaupun secara fisiologi tokoh ini memiliki bentuk yang ramping dan kecil, tokoh ini membuat siluet yang besar dan lebar. Dan saat ia melepaskan emosinya, tokoh ini mengayunkan tangannya beserta bagian tubuh atasnya sehingga terlihat benar-benar ia mengeluarkan semua kekuatannya. Kemudian selain gestur penulis juga mempelajari bagaimana cara melakukan staging tokoh.

Pada acuan yang selanjutnya penulis akan memfokuskan acuan terhadap gestur pukulan yang memberikan kesan mengeluarkan semuanya. Untuk itu penulis menggunakan 2 jenis acuan dan akan membandingkannya. Pada acuan pertama penulis akan menggunakan gestur tokoh, dan Allmight vs Nemu dalam My Hero Academia.

b) Gestur All Might saat memukul dengan kekuatan penuh.



Gambar 3. 13. Gestur plus ultra All Might Vs Nomu.

(Boku No Hero Academia / Nagasaki Kenji, 2017)

Boku No Hero Academia merupakan animasi jepang yang baru-baru ini mulai tenar di kalangan orang banyak. Animasi ini menceritakan Deku seorang anak muda yang ingin menjadi super hero namun tidak memiliki kekuatan seperti teman-temannya. Sang anak muda tersebut kemudian bertemu dengan tokoh All Might yang kemudian akan

memberinya kekuatan baru. Pada adegan ini All Might sedang melawan salah satu bagian dari Villain yang sedang membahayakan siswa-siswa akademi hero. Pada saat itu All Might menggunakan kekuatan diluar batas maksimalnya yang dinamakan *plus ultra*. Oleh karena itu penulis terpikir untuk menjadikan adegan ini sebagai acuan dalam rancangan saya. Karena kesamaan dalam kondisi yang sedang terjadi, dimana All Might mengeluarkan seluruh kekuatan yang ia miliki untuk mengalahkan musuhnya.

Gestur yang digunakan all might sangat mirip dengan gestur yang digunakan Torma pada acuan sebelumnya. Dari segi angle, dan juga dari staging tokoh kedua acuan ini memiliki kesamaan. Namun ada perbedaan adalah di bagian akhir acuan. Dimana pada acuan Torma memperlihatkan hanya bagian tangan, sedangkan pada acuan all might memperlihatkan seluruh tubuh. Gestur yang digunakan All Might pun sama seperti gerakan memukul pada umumnya, dimana terdapat ancang-ancang menggerakkan tangannya ke belakang sebelum memukul musuh musuhnya.

## **2. Ekspresi**

*Shot 93* Pada bagian ekspresi acuan yang digunakan akan berasal dari film, baik animasi maupun CGI. Dalam animasi jepang beberapa animasi menggambarkan ekspresi *rage* seperti ekspresi yang tidak dapat diukur, dan digambarkan dengan sangat ekstrem. Contohnya pada anime hunter x hunter saat Gon melawan Pitou.

a) Gon saat mengalami *rage*

Acuan berikut merupakan ekspresi tokoh Gon yang mengalami *rage* yang ekstrim, tujuan acuan ini dipilih adalah agar penulis bisa meneliti ekspresi yang tepat untuk dijadikan ekspresi yang digunakan monomono saat *rage*.



Gambar 3. 14. Ekspresi Gon ketika amarahnya mencapai puncak.  
(hunter x hunter / Koujina Hiroshi, 2011)

b) Ekspresi Mob saat mengalami *rage*



Gambar 3. 15. Ekspresi Mob mencapai titik puncak amarahnya.  
(Mob Psycho 100 / Yuzuru Tachikawa, 2018)

Dalam animasi-animasi jepang, banyak dari adegan yang memperlihatkan tokoh yang sedang mengalami *rage* diperlihatkan dengan ilustrasi atau visual yang menyeramkan dan sedikit misterius. Terutama ekspresi tokoh diperlihatkan dengan mata yang bersinar, dan wajah yang tidak terlalu jelas. Melalui ekspresi tersebut penonton dapat merasakan amarah yang luar biasa yang dirasakan oleh tokoh tersebut, lebih lagi

seakan akan tokoh tersebut digunakan untuk menggambarkan perasaan *rage* itu sendiri.

Menurut penulis penggunaan ekspresi seperti ini memang terlihat agak berantakan dan agak abstrak, namun dengan ekspresi tersebut penulis sendiri dapat merasakan kemarahan tokoh walau hanya dari gambar diam. Jika menurut Paul Ekman *rage* adalah emosi anger yang tidak terkontrol, dalam acuan diatas, dapat dirasakan bahwa emosi tokoh tersebut terlalu besar untuk dikontrol. Hal ini sendiri sebenarnya merupakan bagian dari prinsip animasi *exaggeration* dimana semuanya di lebih lebihkan agar terlihat lebih hidup.

c) Ekspresi superman saat menyerang Doomsday untuk terakhir kalinya.

Ekspresi berikut digunakan penulis untuk meneliti ekspresi *razge* dalam style yang berbeda dari acuan sebelumnya agar dapat mencari ekspresi yang tepat untuk Monomono.



Gambar 3. 16. Ekspresi Superman saat melawan Doomsday yang hampir menyakiti.

(Death of superman / Sam Liu, James Tucker)

Ketika Doomsday mendekati Lois dan hendak menyerangnya, Superman yang sudah babak belur terbang dengan kecepatan penuh ke arah Doomsday kemudian membunuhnya. Tetapi setelah membunuh Doomsday Superman pun kehilangan nyawanya didepan Lois dan super hero lainnya. Ekspresi superman pada saat melawan Doomsday untuk terakhir kalinya seharusnya merupakan ekspresi dimana ia mengeluarkan semua sisa tenaganya untuk menyerang doomsday. Berbeda dengan animasi jepang yang menggambarkan *rage* dengan sesuatu yang ekstrem dan tidak dapat dikontrol, ekspresi Superman lebih mendekati ekspresi manusia pada umumnya dimana alisnya di kerutkan, mata yang melotot, serta tindakan memperlihatkan gigi.

Pada acuan diatas dapat dilihat perbedaan yang besar antara kedua gaya penggambaran *rage*. Jika dalam animasi jepang banyak menggambarkan *Rage* secara abstrak dan tidak terukur serta dilebih-lebihkan, dalam animasi DC menggambarkan emosi *rage* sebagai ekspresi anger secara universal. Setelah melihat keduanya penulis pun dapat memutuskan untuk menggunakan keduanya.

### **3. Timing**

Berikut adalah timing yang akan digunakan sebagai acuan penulis dalam membuat perancangan. sama seperti gestur, penulis juga akan membagi acuan timing menjadi beberapa bagian yaitu bagian saat Monomono melakukan *power up* dan bagian ketika Monomono menyerang dengan kekuatan penuh.









Pada acuan pertama akan berfokus pada timing saat Monomono melakukan *power up*. Referensi yang akan digunakan adalah adegan dimana Shuichi dari Gleipnir menunjukkan *rage* mereka kepada musuh. Penulis menggunakan referensi berikut karena dirasa memiliki dampak kuat, juga memiliki emosi *rage* dalam adegan tersebut.

a) Timing Shuichi saat melakukan power up

Tabel 3. 14. Timing saat Shuichi melakukan *power up* dan mengeluarkan gelombang angin di sekitarnya.  
(Gleipnir / Yoneda Kazuhiro, 2020)

Frame	Gambar	Keterangan
f.0		Frame 0 menuju frame 12, terjadi gerakan antisipasi dimana kepala agak turun ke bawah baru setelah itu naik ke atas hingga frame 12.  Kecepatan timing masih tergolong normal, tidak terlalu cepat, dan tidak terlalu lambat.
f.11		Mulai frame 11 hingga frame 23, terjadi percepatan sampai frame 18 kemudian setelah frame 19 terjadi

f.23		perlambatan hingga frame 23.  Setelah itu menuju frame 33 dan seterusnya terjadi gerakan kamera zoom out yang menjauhi tokoh.
f.32		Pada frame 32 menuju 49 timing menjadi cepat, dan spacing menjadi jauh, namun seiring berganti frame terjadi slow in terutama ketika jarak kamera sudah cukup jauh dari tokoh.
f.35		Pada frame 35 timing mulai melambat dengan halus. Untuk gerakan tokoh sendiri yang terjadi antara frame 35 hingga frame 49, terjadi dengan perlahan. Rata-rata gerakan tokoh terjadi setiap 3 frame, dengan kata lain pada adegan ini tokoh tidak hanya menggunakan <i>on ones</i> atau <i>on twos</i> , namun hingga menggunakan jeda 3 frame.
f.48		
f.42		
f.46		

f.49		menggambarkan gerakan tokoh setiap 3 frame dan menggunakan <i>on ones</i> gerakan environment.
f.65		Pada frame 65 menuju frame 71, timing mendadak menjadi cepat, namun tetap terjadi per 3 frame.
f.67		Spacing menjadi cepat hingga ada beberapa bagian tubuh yang menjadi blur seperti tangan. Tidak hanya itu terdapat pula timing pada gelombang angin dari hentakan dan teriaknya.
f.71		Mulai dari frame 71 ke 74 terjadi perlambatan timing. Kemudian pada frame 74 tangan terasa seakan akan berhenti tiba-tiba. Walaupun gerakan tokoh berhenti tetapi efek angin tetap berjalan.
f.74		



Pada acuan diatas jika diperhatikan, hampir semua frame tokoh dibuat dengan *on tris* atau setiap 3 frame. Sedangkan untuk background, animator menggunakan *on ones*. Penggunaan frame seperti ini dapat membantu animator dalam bekerja lebih cepat, karena akan semakin







sedikit gambar yang perlu digerakkan. Gerakan pada adegan ini juga cukup jelas sehingga tidak terlihat patah pada gerakannya. Hal ini juga dibantu dengan teori dimana pada gerakan yang cepat semakin sedikit frame yang dibutuhkan namun di gerakan yang lambat semakin banyak frame yang dibutuhkan.

Selain itu variasi gerakan dalam timing juga membantu membuat animasi terlihat lebih natural, sehingga penonton tidak menyadari penggunaan *on tris* pada tokoh. Kemudian secara timing banyak penggunaan slow in dan slow out terutama saat gerakan dari depan kamera kemudian menuju ke belakang kamera. Timing dalam gerakan ini menjadi lambat pada saat melakukan ancang-ancang, namun saat melakukan gerakan utama timing menjadi lebih cepat.

b) Timing All Might memukul Nomu dengan *plus ultra*

Tabel 3. 15. Timing untuk adegan dimana All Might akan memukul Nomu dengan pukulan yang melampaui batas dirinya sambil berteriak “Plus Ultra”.  
(Boku No Hero Academia / Nagasaki Kenji, 2017)

Frame	Gambar	Keterangan
f.0		Pada frame 0 hingga frame 14 diperlihatkan tangan All Might yang turun perlahan.
f.14		

f.18		<p>Kemudian frame segera berpindah ke kanan memperlihatkan wajah All Might. Pada frame 18 hingga frame 53 gerakan tokoh diperlihatkan seakan akan ada slow motion dalam gerakannya. Gerakan dan timing dalam adegan ini terkesan snappy sama seperti pada adegan Touma. Gerakan terlihat sangat halus karena dibuat menggunakan teknik <i>on ones</i>. Walaupun gerakan dibuat seakan lambat, namun masih terlihat dinamis karena gabungan dari background yang cepat, kemudian staging dengan rule of third, membuat karakter yang bergerak dengan lambat menjadi menonjol.</p>
f.24		
f.26		
f.35		
f.53		
f.68		

f.80		perlambatan lagi. Penggunaan timing ini bisa membentuk bayangan dan pikiran bahwa pukulan ini memiliki bobot yang berat dan powerful. Penggunaan timing ini juga dapat membantu gerakan selanjutnya seakan akan memberikan delay sehingga frame selanjutnya akan muncul seperti ledakan yang kuat.
f.85		Setelah melalui frame slow motion, timing menjadi cepat dan membuat dampak pukulan benar-benar terasa cepat. Hal ini mungkin juga terjadi karena dalam beberapa frame sebelumnya penonton
f.90		diperlihatkan banyak frame yang menggunakan timing lambat, yang membuat penonton terbiasa dengan timing lambat tersebut, namun setelah masuk ke dalam



		timing yang cepat, penonton menjadi merasakan perbedaan kecepatan sehingga seolah olah Pukulan All Might menjadi sangat cepat dan kuat seperti cannon.
--	--	--

#### 4. Video Akting


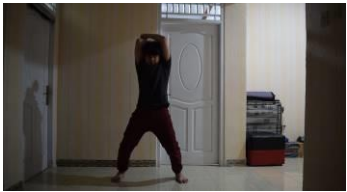
Dalam video akting berikut penulis memeragakan gerakan rancangan penulis, dalam rekaman video gerakan yang dilakukan masih terasa lama dan membosankan, namun setelah bermain dengan durasi dan dipercepat, hasil yang didapat sudah lumayan cocok dengan apa yang diinginkan. Tetapi karena masalah teknis, rekaman diambil secara satu badan penuh tidak sama seperti dalam acuan dan rancangan.

Tabel 3. 16. Breakdown video akting *shot* 93.


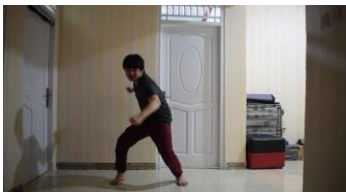
(Dokumentasi pribadi)



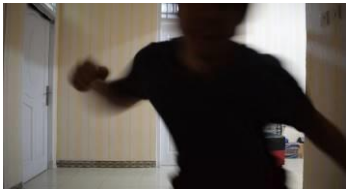

Frame	Gambar	Keterangan
f.0		Pada frame 0 diperlihatkan postur Monomono yang sedang waspada dan bersiap menyerang. Pada
87		frame ini terjadi gerakan-gerakan kecil yang cepat. Kemudian dari segi timing hingga frame 87



		terdapat gerakan kecil yang cepat dan seperti sedang menahan bom yang akan meledak. Pada bagian ini tidak banyak yang bergerak, hanya bagian-bagian seperti tangan, kepala, dan cog.
141		Frame 141 merupakan bagian gerakan antisipasi untuk gerakan selanjutnya, dimana tokoh Monomono akan menunduk sebelum akhirnya melakukan gestur seperti akan meledak. Timing pada gerakan ini agak lambat, namun setelah frame ini gerakan menjadi cepat.
178		Setelah frame 141 <i>timing</i> menjadi cepat namun kembali melambat ketika mendekati frame 178. Gerakan ini adalah gerakan penghubung untuk frame 191 dan seterusnya, untuk memberikan dampak yang lebih terhadap



		<p>frame selanjutnya. Gerakan ini juga terinspirasi dari acuan ketika Shuichi berubah dalam film Gleipnir.</p>
191		<p>Pada frame 191 tokoh Monomono akan mengeluarkan kekuatannya, dan melakukan <i>power up</i>. Di sini Monomono mencapai tingkat teratas amarahnya <i>rage</i>. Dalam kondisi ini ia sudah tidak mengenali lagi siapa di sekitarnya dan menghancurkan apa pun. Timing pada frame ini terjadi dengan cepat. Setelah mencapai frame ini terdapat penahanan frame dimana di sini Monomono akan mengeluarkan efek-efek angin di sekitarnya seperti acuan Gleipnir.</p>
268		<p>Kemudian setelah <i>power up</i> Monomono akan menggunakan gestur menyerang dan</p>

		mengumpulkan kekuatannya di tangan kanannya.
325		Kemudian terjadi gerakan kecil secara slow motion, energi masih berkumpul di tangan nya.
347		Kemudian secara cepat tokoh Monomono segera beranjak dari tempatnya dan melancarkan serangan. Pada frame ini akan terdapat distorsi pada bagian depan, dan kemudian mendekati tangan perlahan bagian tubuh bertambah cepat.
354		Pada gerakan ini akan berfokus ke pada tangan Monomono yang digunakan untuk menyerang.
357		Timing pada gerakan ini memberikan variasi dari wajah berganti ke tangan dan terjadi percepatan hingga frame 357.

### **3.7. Proses Perancangan**

Dalam proses perancangan ini penulis akan membagi berdasarkan beberapa bagian yaitu proses eksplorasi gestur, *shot* 45, *shot* 48, 50 dan 93.

#### **3.7.1. Eksplorasi Gestur**

Sebelum melanjutkan ke proses animating, penulis melihat dahulu *shot* yang dirancang, kemudian mencoba mencari referensi dari film dan kejadian nyata yang dialami penulis. Setelah mencari tahu cara kerja emosi dalam gestur, penulis kemudian membuat key gesturs untuk perancangan gerakan Monomono. Untuk mengaplikasikan emosi penulis menggunakan gestur yang didapat dari acuan serta dari studi literatur yang sudah pernah dibaca. Penulis kemudian menggambar beberapa sketsa gestur yang kemungkinan akan digunakan dalam perancangan.

Melalui sketsa-sketsa tersebut dipilih gestur yang dianggap paling mewakili emosi tokoh Monomono dalam *shot* yang dirancang dan diterapkan kedalam perancangan. Melalui studi gestur ini penulis dapat mengeksplorasi gestur yang digunakan orang-orang saat sedang marah, dan dapat membuat keputusan yang lebih baik untuk digunakan dalam perancangan.



Gambar 3. 17. Sketsa gestur Monomono  
(Dokumentasi pribadi)





### 3.7.2. Perancangan *Shot 45*




Dalam proses perancangan *shot 45* penulis menggunakan beberapa acuan diatas. Untuk lebih memahami gestur dan emosi tokoh, penulis sudah mencoba melakukan gestur serupa dalam akting untuk mendapatkan emosi akan gestur tersebut, serta membantu penulis menentukan gerakan yang terjadi antar gestur. Saat merancang gestur penulis melalui *trial and error* dan berakhir membuat 3 alternatif untuk *shot* ini.




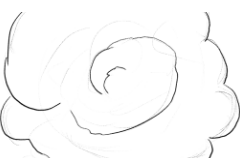



## 1. Shot 45 Alternatif 1





Tabel 3. 17. Shot 45 Alternatif 1.

(Dokumentasi pribadi)

Frame	Gambar	Keterangan
0		Pada frame 0 - 17 gerakan Monomono menunjukkan reaksi kaget, gestur yang digunakan merupakan gestur kaget secara universal, mata terbuka lebar, tangan dibuka, pundak diangkat, dan tangan bergerak ke atas. Pada gerakan ini timing dibuat agak lambat, dengan variasi slow in slow out agar animasi terlihat lebih dinamis dan halus.
17		Gerakan rata-rata menggunakan teknik <i>on twos</i> agar dapat menghemat pekerjaan namun tetap mendapat gerakan yang halus.
22		Setelah itu dari frame 17 - 22 terjadi pergantian gestur. Pada frame 22 penulis ingin menunjukkan Monomono yang sedang menahan amarahnya. Penulis menggunakan beberapa fitur yang ada dalam gestur
25		

37		universal <i>anger</i> yakni pundak diangkat, badan agak membungkuk, dan pandangan lurus ke arah target dari amarah. Pada bagian
76		ini terjadi gerakan-gerakan kecil yang terlihat seperti reaksi otot-otot yang tegang. Gestur ini diambil dari acuan Son Goku saat pertama kali berubah menjadi super saiyan. Gerakan-gerakan kecil dalam gerakan ini terjadi dengan cepat, dan berlangsung terus menerus hingga frame 80. Terkadang terjadi pula gerakan-gerakan yang cukup besar yang sekilas terlihat seperti terkejut.
80		Pada frame 80 setelah gestur sebelumnya tokoh Monomono dibuat seakan akan mengecil, siluet dibuat mengumpul menjadi lebih kecil, dari siluet sebelumnya. Gestur ini dipakai sebagai antisipasi gestur berikutnya. Gerakan pada frame ini dibuat cepat di awal, dan di akhir, namun pada pertengahan dibuat agak lambat seperti terjadi <i>delay</i> sebelum gerakan selanjutnya. Timing ini dipilih karena dipikir dapat memberikan kesan

		<i>impact</i> pada frame berikutnya.
89		Pada frame 89 - 92 gestur dibuat menjadi lebih besar, namun terlihat lebih kecil karena kamera yang menjauh. Kepala Monomono dibuat membesar seakan seperti bom yang akan meledak. Gerakan ini memiliki timing yang cukup lama sebagai antisipasi agar penonton mengerti apa yang terjadi.
92		
97		Frame 97 – 115 merupakan bagian yang menunjukkan ledakan bom Monomono. Pada frame 97 -107 terjadi dengan agak cepat, namun pada frame 107 -115 ledakan berubah menjadi asap dan gerakan menjadi seakan akan melambat, gerakan kembali cepat setelah frame 115 dimana asap mulai terbuka. Dan memperlihatkan Monomono.
102		
107		
115		
123		Pada frame 123 Monomono membuat asap di sekeliling menghilang dengan aungannya. Pada saat ini Monomono menggunakan

		gestur kuat dengan beberapa gestur yang di sertakan dengan gestur <i>anger</i> .
127		Pada frame 127 – 135 Monomono berjalan ke arah kamera sambil mengangkat tangan sebagai ancang- ancang untuk melakukan gerakan frame 135. Gerakan ini dibuat berdasarkan acuan Hulk saat meneriaki Abomination. Timing pada gerakan ini mengalami perlambatan mulai dari frame 127 dan mengalami percepatan mendekati 135.
135		
140		Pada frame 140 -148 Monomono mengeluarkan bola api dan melemparnya ke arah kamera. Frame 140 digunakan sebagai antisipasi gerakan frame 148 yakni melempar bola api. Pada bagian ini timing dilakukan dengan cepat.
148		

## 2. *Shot 45 Alternatif 2*



Setelah melihat alternatif 1 penulis memutuskan untuk eksplorasi kembali agar mendapatkan hasil yang maksimal. Pada alternatif 2 penulis mencoba menggerakan cog atau *center of gravity* dari tokoh Monomono serta menambahkan prinsip *follow through and overlapping action* pada sumbu











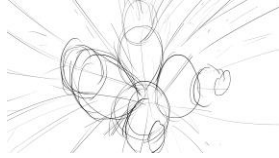
Monomono. Saat melihat alternatif 1 frame 22-76 penulis merasa gestur kurang menunjukkan Monomono yang sedang menahan amarahnya. Oleh karena itu penulis mencoba mengeksplorasi gestur kembali dengan mengamati acuan yang digunakan. Dari situ penulis mencoba gestur lain untuk menunjukkan Monomono menahan amarahnya. Pada saat meledak hingga berubah penulis juga merasakan gerakan yang masih membosankan dan terkesan datar, padahal adegan ini dibuat untuk menunjukkan kekuatan Monomono dan menjadi salah satu adegan penting dalam film. Gerakan sebelumnya dirasa kurang memberikan impact atau ledakan yang mewakili luapan amarah Monomono. Oleh karena itu penulis mencoba eksplorasi lebih lanjut untuk memberikan dampak tersebut. Setelah melakukan eksplorasi dan menggambar ulang, *shot* 45 yang dirancang menjadi seperti tabel berikut.

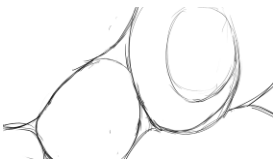




Tabel 3. 18. *Shot* 45 alternatif 2.




(Dokumentasi pribadi)





Frame	Gambar	Keterangan
0		Jika dilihat pada frame 0-19 gerakan awalnya terlihat sama seperti alternatif sebelumnya, namun pada gerakan ini
19		torso Monomono dibuat agak ke belakang untuk lebih menunjukkan keterkejutanya. Timing yang digunakan pun juga agak berubah dimana saat mendekati frame 19

		gerakan menjadi lebih lambat karena dipengaruhi prinsip <i>slow in</i> . timing sumbu dibuat seakan tertinggal dari gerakan utama untuk memberikan kesan dinamis dan prinsip <i>follow through</i> kemudian setelah frame 19 selesai sumbu masih bergerak dengan <i>overlapping</i> .
28		Pada frame 28 – 154 gestur dibuat menggunakan siluet yang lebih kecil untuk menunjukkan Monomono yang sedang menahan diri. Kemudian terjadi getaran-getaran kecil pada gestur yang terlihat seperti refleks otot. Getaran-getaran ini dibuat menjadi 3 frame yang berbeda, dan disusun secara berurutan menggunakan teknik <i>on twos</i> . Setiap beberapa frame terdapat gerakan ekstrem seperti frame 99. Gerakan ini dibuat menggunakan <i>on tris</i> . Berbeda dengan alternatif 1, dalam alternatif 1 kepala Monomono dibuat mengarah ke bawah, sedangkan pundaknya ke atas. Gerakan
46		
57		
99		
154		

		ini dibuat agar bisa menunjukkan arah berlawanan dan menunjukkan dilema yang terjadi dalam dirinya. Selagi melakukan gerakan utama, sumbu Monomono perlahan terbakar habis, gerakan ini dibuat statis dengan <i>on twos</i> hingga habis.
171		Pada frame 171 gerakan tangan dibuat mengikuti arc yang sudah digambar hingga berakhir seperti frame 195. Gerakan ini merupakan gerakan antisipasi sebelum frame 195.
195		Pada frame 195 berbeda dengan alternatif 1, gestur dibuat terlihat lebih padat dan kuat.
197		Untuk bagian ledakan bermula dari jauh hingga mendekati kamera. Ledakan menggunakan timing yang cepat dan mendadak. Setelah itu mulai dari frame 209 menuju 213 perlahan menjadi agak
202		

209		lambat sambil berubah menjadi asap.
213		Ledakan yang berubah menjadi asap kemudian bergerak dengan sangat lambat. Pada frame 213 -230 gerakan asap terjadi secara perlahan dengan kecepatan yang konstan.
230		Kemudian pada frame 230-242 terjadi pembukaan asap, asap perlahan mulai menjauh dari titik tengah. Pada bagian ini asap yang terbuka perlahan menjadi cepat hingga akhirnya memperlihatkan wujud Monomono pada frame 263. Pada frame 263 Monomono memasang gestur yang digunakan hulk saat meneriaki abomination. Gestur ini digunakan dengan tujuan untuk memperlihatkan dominasi terhadap musuhnya. Siluet yang digunakan juga merupakan siluet yang besar, dibantu dengan tubuhnya yang sudah menjadi besar.
242		
263		

298		Pada frame 298 Monomono berubah gestur dari frame 263 menjadi 298 secara perlahan. Kemudian gestur yang digunakan pada frame 298 adalah gestur Monomono yang marah sekaligus terlihat percaya diri dengan berdiri tegak dan tatapan ditujukan ke arah kamera atau Delwyn. Terjadi <i>frame hold</i> pada frame ini sebanyak 17 frame untuk menunjukkan gestur.
334		Setelah memasang gestur marah dan percaya diri tersebut Monomono berganti gestur dari berdiri tegak menjadi ancang-ancang untuk menyerang. Pada frame 334 merupakan transisi dari frame 305 menuju 337. Jika dilihat dari gestur nya
337		Monomono masih menggunakan kuda-kuda yang sudah tertanam dari dalam dirinya, sehingga tidak pada tahap ini Monomono masih tidak sepenuhnya diambil alih oleh amarahnya.







343		Pada frame 343 hingga 373 berbeda dari alternatif 1 dimana bila api sudah langsung ada, pada frame ini bila api perlahan muncul diatas tangan Monomono. Timing dibuat dengan perlahan kemudian menjadi cepat.
373		
378		Pada frame 378 Monomono melakukan ancang-ancang melempar
391		Pada frame 391 Monomono melempar bola api menuju arah Delwyn.




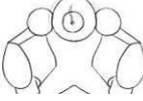


### 3. *Shot 45 Alternatif 3*

Setelah membuat alternatif 1 dan alternatif 2 penulis mencoba membandingkan kedua nya. Keduanya memiliki kelemahan dan kelebihan masing-masing. Pada bagian menahan amarah, alternatif 1 terlihat marah namun terlihat kurang menahan amarah, kemudian pada alternatif 2 Monomono terlihat terlalu rilex sehingga bisa jadi gestur sedang bersedih. Pada alternatif 1 aungan Monomono lebih terasa menyeramkan dibandingkan alternatif 2. Setelah melihat keduanya penulis memutuskan untuk mengambil jalan tengah dan merancang ulang *shot* ini.



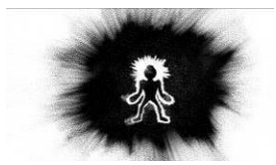

Tabel 3. 19. *Shot 45* alternatif 3


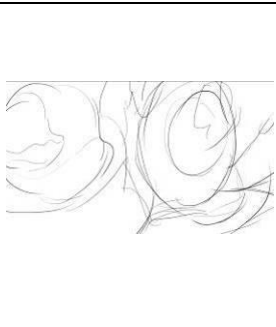
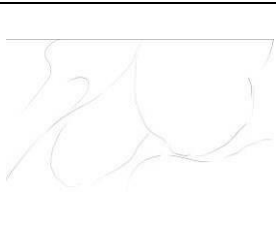
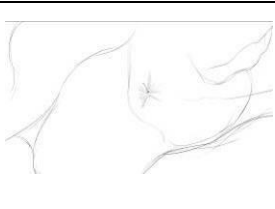
(Dokumentasi pribadi)


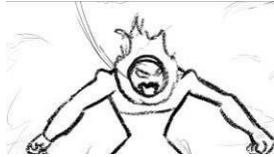
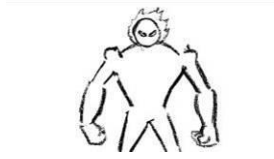


Frame	Gambar	Keterangan
0		Pada frame 0 hingga 19 tidak terjadi perubahan dari alternatif 2.
19		
24		Mulai dari frame 24 transisi Monomono dari frame 19 hingga 24 dibuat dengan arc baik dari kepala, tangan hingga sumbu. Penggunaan transisi ini adalah untuk memberikan kehalusan dalam animasi ketika sedang melakukan transisi gestur.
33		Pada frame 33 hingga 151 gestur yang digunakan tidak banyak berubah dari gestur alternatif 2, namun diberikan sedikit penyesuaian dengan emosi Monomono. Pada alternatif 3 tangan Monomono dibuat agak ditekuk kedalam seperti gestur Son Goku saat berubah menjadi super saiyan untuk
40		
57		





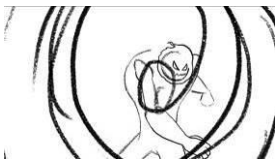
93		pertama kalinya. Selain itu terdapat perbaikan gestur pada bagian kaki yang tidak simetris dan bentuk yang tidak sesuai dengan design. Dengan menggunakan gestur ini, Monomono dapat dirasa menahan emosinya,
97		namun tetap terlihat sedang marah.
151		Untuk timing tidak ada perubahan dari alternatif 2.
181		Pada frame 181 gestur ini ditambahkan untuk menambahkan ancang-ancang sebelum ledakan terjadi supaya animasi memiliki gerakan yang lebih fluid dan natural. Gestur ini digunakan penulis dengan mempertimbangkan gerakan serta bobot dari Monomono ini.
188		Pada frame 188 hingga frame 205 tidak banyak yang diubah dari alternatif 2 melainkan dilakukan penyesuaian
193		dengan menambahkan frame yang mengikuti arc yang sudah ditentukan.




205		Kemudian pada frame 188 dan 193 dapat dilihat tangan di kedua sisi dibuat dengan tinggi yang berbeda.
209		Tujuannya adalah untuk memberikan kesan organis dan bukan benda mati seperti robot. Pada frame 205 kamera menjauh hingga frame 209. Gestur pada frame 209 merupakan gabungan dari gestur alternatif 1 dan 2. Monomono masih bisa memperlihatkan gestur yang kuat namun juga lebih terkesan seperti ledakan emosi dengan lebih membuka kakinya, serta sedikit menurunkan tangannya.
212		Pada frame 212 hingga 213 penulis menambahkan <i>impact frame</i> sebagai alat bantu untuk memberikan kesan dampak ledakan yang lebih kuat.
213		Impact frame ini dilakukan dengan cepat, jika pada frame sebelumnya dibuat dengan <i>on twos</i> atau <i>on tris</i> ,

		<p>impact frame dibuat dengan <i>on ones</i>, dan terjadi sebanyak 6 frame dari 211 hingga 217. Impact frame tidak lain digunakan untuk memberikan kontras yang kuat dan sering digunakan sebelum impact seperti tembakan tank, sniper, atau ledakan.</p>
218		<p>Frame 218 tidak memiliki banyak perbedaan dari alternatif 2, yang berbeda adalah timing ledakan yang terjadi, pada awal ledakan terjadi, timing berawal dari lambat kemudian dengan drastis menuju ke cepat, kemudian melambat lagi di akhir.</p>
233		
240		<p>Pada frame 240 asap dibuat lebih halus dan lambat dibanding alternatif 2.</p>
267		<p>Mulai frame 267-273 asap mulai menjauhi titik tengah dan mulai</p>

273		terbuka.
288		Pada frame 288, gestur diambil dari alternatif 2 namun menggunakan alternatif 1 sebagai acuan untuk staging. Dengan ini Monomono masih dapat terlihat mencekam dan lebih mendominasi. Frame ini juga dapat digunakan untuk memberikan surprise pada penonton.
309		Pada <i>shot</i> 309 kamera menjauhi Monomono dan pada frame ini Monomono menggunakan gestur pada alternatif 2 namun dibuat lebih dekat dengan kamera untuk memberikan siluet yang lebih besar.
322		Dari gestur frame 322 hingga 356 dibuat sama seperti alternatif 2, namun timing yang digunakan berbeda, pada
326		alternatif 3 timing saat menciptakan bola api dibuat lebih cepat sehingga

356		tidak membosankan dan terkesan lama. Sehingga saat membuat bola api penonton masih dapat merasakan ketegangan amarah Monomono.
361		Pada frame 361 Monomono menggunakan gestur yang sama dengan alternatif 2 namun pada alternatif 3 gerakan Monomono saat hendak melempar mendapatkan <i>delay</i> di awal kemudian baru beralih ke <i>shot</i> 372. <i>Delay</i> di sini digunakan untuk memberikan dampak yang lebih kuat saat melakukan gerakan selanjutnya.
372		Pada frame 372 hingga 376 api dilempar ke arah kamera, berbeda dari alternatif 2 yang dilempar ke bawah kamera. Ini digunakan untuk memberikan kesan seakan akan bola api pergi ke arah penonton, sehingga penonton bisa merasakan bahaya dari amarah Monomono.
374		
376		

378		Frame 378 Monomono diperlihatkan menggunakan gestur sehabis melempar.
-----	---	---

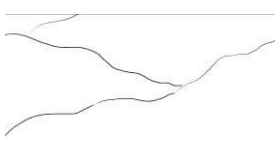
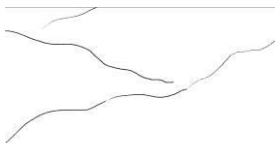
### 3.7.3. Perancangan *Shot* 48 & 50




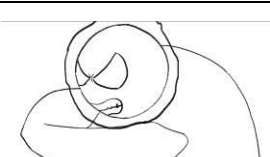


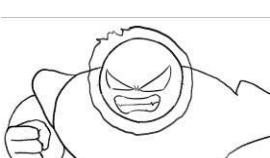
Perancangan *shot* 48 dan 50 dibuat untuk menunjukkan sifat emosi *anger* yang agresif dan kasar. Pada *shot* sebelumnya Monomono menyerang Delwyn menggunakan bola api dan kemudian menyebabkan asap di sekitar. Dan pada *shot* ini Monomono menyerang Delwyn dari balik asap untuk memberikan kesan agresif, pada *shot* 50 Monomono menyerang Delwyn namun serangannya meleset. Tujuan memperlihatkan serangan yang meleset untuk memperlihatkan sifat agresif *anger* yang sulit untuk dikontrol.

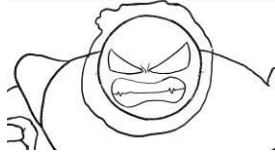

#### 1. Alternatif 1 *Shot* 48

Tabel 3. 20. Perancangan *Shot* 48 alternatif 1.

(Dokumentasi pribadi)

Frame	Gambar	Keterangan
0		Pada frame 0 – 71 diperlihatkan asap yang bergerak secara perlahan.
71		

77		Kemudian Monomono mulai muncul pada frame 77. Monomono menggunakan gestur seperti sedang mendobrak sesuatu. Timing dalam frame 77 – 91 terjadi dengan lambat. Namun setelah frame 91 terjadi percepatan hingga frame 97. Ekspresi pada frame 77 menuju 97 mata Monomono dibuat lebih besar agar terlihat seperti sedang melotot.
91		
97		
100		Pada frame 100-105 Monomono menggunakan gestur seperti sedang menyingkirkan penghalang di depannya. Gestur ini digunakan seperti orang yang menyingkirkan barang di mejanya ketika sedang marah besar. Timing gerakan ini dibuat dengan cepat, namun setelah frame 105 dibuat agak lambat.
103		
105		
111		Setelah itu pada frame 111 hingga 120 lebih fokus kepada ekspresi Monomono.

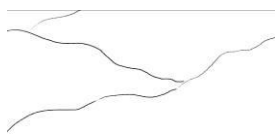
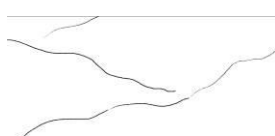
113		Sambil mendekati kamera Monomono memberikan tatapan seakan akan melotot sambil memperlihatkan giginya.
120		Pada frame 120 mata kiri pada Monomono dibuat lebih besar sedangkan mata kanan dibuat lebih kecil. Ekspresi ini Monomono diharapkan dapat memberikan kesan dominasi.



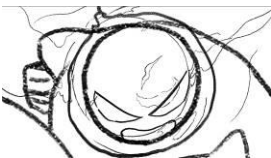


## 2. *Shot 48 Alternatif 2*

Setelah melakukan *shot 48* alternatif 1 penulis melihat kembali dan merasa ada yang dapat disesuaikan dari alternatif 1. Pada alternatif 2 penulis mengubah timing serta siluet Monomono.

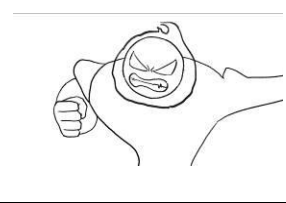
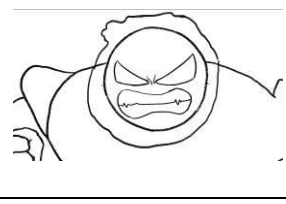

Tabel 3. 21. Perancangan *Shot 48* Alternatif 2

(Dokumentasi pribadi)

Frame	Gambar	Keterangan
0		pada bagian ini timing dibuat agar lebih cepat dibanding alternatif 1 dari frame 0-71 menjadi 0-57. Karena pada bagian ini dianggap terlalu lama sampai Monomono muncul.
57		

61		<p>Pada frame 61-69 gestur dan ekspresi yang digunakan Monomono tidak terlalu berubah dari alternatif 1. Namun pada alternatif 2 kaki Monomono dibuat lebih turun agar dapat memperlihatkan siluet yang lebih jelas. Timing pada alternatif 2 dibuat lebih cepat dengan memotong beberapa frame.</p>
69		
72		<p>Pada frame 72 Monomono dibuat seakan tiba-tiba berada didepan kamera, hal ini digunakan dalam adegan Tanjiro yang mendobrak api, dengan penggunaan frame ini penulis menganggap ini dapat membuat penonton terkejut sedikit dan memberikan timing yang dinamis. Frame ini berlangsung selama 3 frame dan kembali ke belakang lagi.</p>
75		<p>Pada frame 75-80 Monomono menggunakan gestur yang sama dengan alternatif 1. Namun pada frame 80 tangan Monomono dibuat terlihat lebih cepat dibanding alternatif 1 dengan</p>
80		

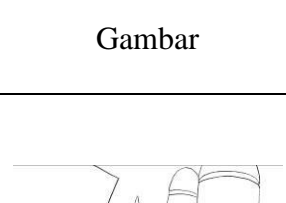


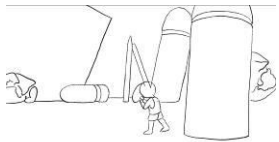
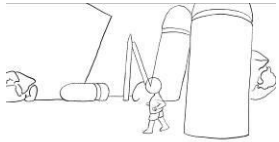
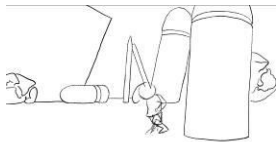
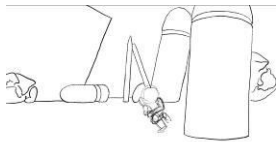


82		menambahkan motion blur. Timing dibuat sama seperti alternatif 1.
86		Pada frame 86 – 88 dibuat lebih cepat dibanding alternatif 1 dengan membuang beberapa frame. Karena pada alternatif 1 timing dirasa lebih lama sehingga terlihat seperti terhambat dan tak dapat melaju cepat. dengan menghapus beberapa frame pada bagian ini adegan ini diharapkan dapat memberikan ketegangan saat Monomono bersiap memukul Delwyn.
88		Gestur dan ekspresi pada bagian ini tetap sama seperti alternatif 1.

### 3. *Shot 50 Alternatif 1*

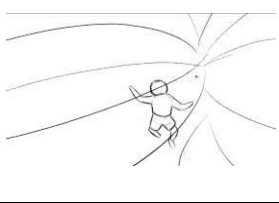
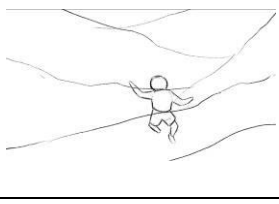
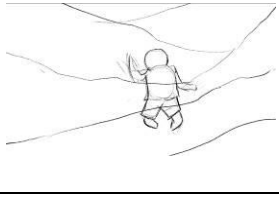
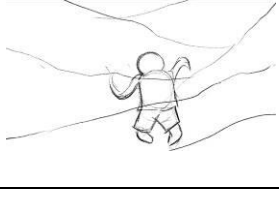
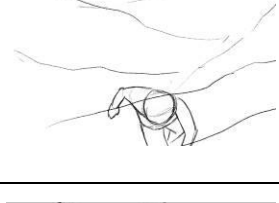

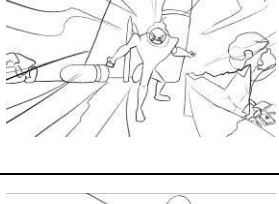
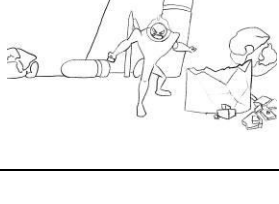
Tabel 3. 22 *Shot 50 Alternatif 1.*

(Dokumentasi pribadi)

Frame	Gambar	Keterangan
0		Pada frame 0 Delwyn diperlihatkan menutup matanya dari asap akibat serangan Monomono. Kemudian perlahan menurunkan tangannya pada

		frame 10.
10		Pada frame 0 Delwyn mulai membuka matanya dan melihat Monomono sedang menghampiri.
22		Delwyn kemudian terkejut menarik kepala serta torso nya ke belakang secara cepat. timing pada frame 0 -10 terjadi secara agak lambat dan statis, namun gerakan mengalami percepatan ketika mendekati frame 22.
32		Pada frame 32 - 40 Delwyn diperlihatkan berlari secara tiba-tiba. Timing dibuat perlahan dan mengalami percepatan seiring berjalannya frame.
36		
40		
42		Pada frame 42 – 49 Monomono mulai terlihat dengan memasang gestur

44		ancang-ancang memukul. Dan beralih ke gestur memukul pada frame 46. Pada frame 44 Monomono dibuat agak ditarik
46		untuk menciptakan kesan cepat antara frame 42 dan 46. Kemudian pada frame 47 – 49 ada efek pukulan untuk
47		menambahkan kesan pukulan yang diberikan Monomono adalah pukulan yang kuat. Pada bagian ekspresi
49		Monomono dibuat seperti pada <i>shot</i> 48 namun tidak terlalu menonjol karena terjadi dengan sangat cepat. timing pada bagian ini terjadi dengan sangat cepat, namun pada frame 47 terjadi delay agar impact pukulan lebih terasa. Timing pada bagian ini dibuat dengan teknik <i>on twos</i> .
51		Pada frame 51 pilar dibuat retak dan hancur pada frame 52. Delwyn yang sedang berlari dibuat terhempas ke arah kamera akibat dampak pukulan.
52		




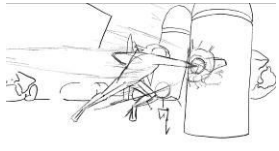
54		<p>Pada <i>shot</i> 54 – 65 Monomono tertutup asap akibat dampak yang diterima oleh pilar. Pada bagian ini Delwyn dibuat masih terbang menuju kamera. Pada adegan ini terdapat perbedaan timing, dimana asap di belakang dibuat bergerak dengan lambat, namun Delwyn dibuat dengan lebih cepat.</p>
56		
60		
65		
70		<p>Pada frame 70 Delwyn terjatuh dan hampir kehilangan keseimbangan, kemudian setelah itu kembali menjaga keseimbangannya dan berlari ke arah kamera pada frame 78.</p>
78		
82		<p>Kemudian pada frame 82 Monomono berteriak hingga asap di sekeliling hilang. Timing pada bagian ini dilakukan dengan cepat.</p>
89		

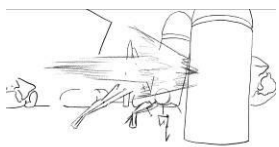
#### 4. *Shot 50 Alternatif 2*

Setelah melihat hasil dari alternatif 1 dan mendapatkan masukan dari anggota lain, penulis mencoba alternatif lain. Pada alternatif 2 yang berubah hanya pada beberapa bagian saja oleh karena itu penulis hanya akan memasukan bagian yang berubah. Pada alternatif 2 penulis melakukan eksplorasi kembali untuk agar perancangan dapat lebih kuat.

Tabel 3. 23. Perancangan *shot 50* alternatif 2.

(Dokumentasi pribadi)

Frame	Gambar	Keterangan
40		Pada <i>shot</i> 40-42 gestur dan timing dibuat dengan sama dengan alternatif 1.
42		
44		pada frame 44 penulis tidak melakukan stretch pada Monomono dan tangan diarahkan langsung ke arah target.
46		Pada frame 46 dan 47 tidak ada perubahan dari alternatif 1.

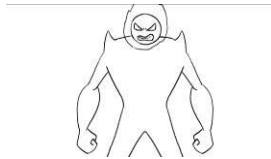
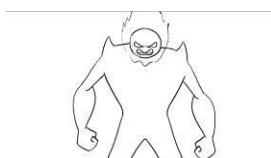
47		
----	---	--







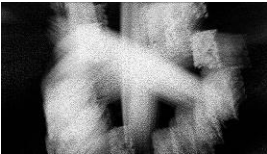

Setelah melihat hasil dari semua alternatif penulis memilih alternatif yang dianggap paling mewakili, serta dapat selaras dengan teori dan acuan yang sudah ada. Pada *shot* 48 penulis memutuskan untuk mengambil alternatif 2 karena dianggap lebih agresif dan memiliki timing yang lebih baik. Pada *shot* 50 penulis memilih alternatif 1 karena pada alternatif 1 penulis merasa gerakan lebih baik, serta memiliki ancaman-ancang dan siluet yang lebih kuat dari alternatif 2.


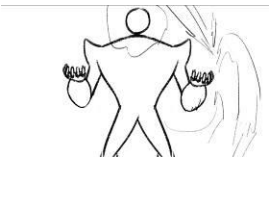

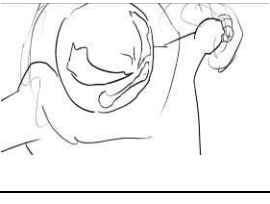



#### 3.7.4. Perancangan *Shot* 93

##### 1. *Shot* 93 alternatif 1

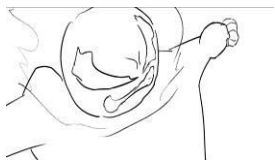

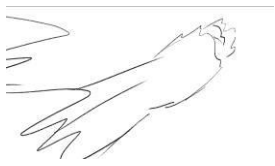
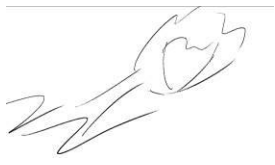

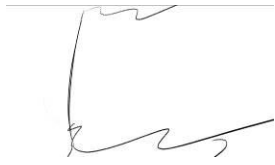

Tabel 3. 24. Perancangan *Shot* 93 Alternatif 1  
(Dokumentasi pribadi)

Frame	Gambar	Keterangan
0		Frame 0 – 18 menggunakan gestur marah, namun siluet yang digunakan lebih besar dari gestur sebelumnya.
18		

21		Kemudian pada frame 21 terjadi gerakan ekstrem, timing dilakukan dengan cepat
24		Kemudian pada frame 24 - 41 monomono memasang gestur ancang-ancang  Monomono mengangkat tangannya, gerakan dilakukan dengan cepat, namun mengalami perlambatan seiring tangan mencapai bagian atas.
28		
35		
41		
44		Pada frame 44 – 45 terdapat impact frame untuk memperkuat dampak perubahan monomono.
45		
47		Pada 47 gestur monomono dibuat dengan siluet besar dan api yang

49		berkobar terus menerus. Pada frame ini monomono dibuat dengan on twos, sedangkan api dibuat dengan on ones.
59		Api yang berasal dari kepalanya perlahan menyelimuti tanganya, dan kemudian monomono mengangkat salah satu tanganya.
63		Pada frame 63 monomono mengangkat tangannya dengan lambat, namun
71		setelah mendekati frame 71 tangan segera diarahkan kebelakang dengan cepat.
79		Pada frame 79 – 81 terdapat impact frame yang cepat.
80		
81		



82		<p>Gestur pada frame 82 hingga 96 dibuat dengan menambahkan efek <i>exaggeration</i> sehingga terlihat gerakan seakan akan terdistorsi. Gerakan dimulai dengan timing yang lambat dan perlahan menjadi cepat seiring bertambahnya frame.</p>
88		
90		
92		
94		
96		
98		<p>Pada frame 98 terjadi impact frame kembali untuk memberikan dampak yang lebih kuat.</p>